THE 100 GREATEST COMMODORE 64 GAMES



TOM CROSSLAND

THE 100 GREATEST COMMODORE 64 GAMES

TOM CROSSLAND

Toma Crosslanda

100 największych komandorów
64 Gry

BookRix GmbH & Co. KG
81371 Monachium

Zawartość

Zawartość

NOTKA AUTORA

Pierwszą grą na C64, w jaką kiedykolwiek grałem, był Falcon Patrol z 1983 roku autorstwa Steve'a Lee. Podejrzewam, że ta gra mogła być dołączona do komputera za darmo. Falcon Patrol to strona w strzelankach. Gracz wciela się w pilota myśliwca odrzutowego w eskadrze Falcon Patrol. Trzeba walczyć z innymi odrzutowcami i zapobiegać bombardowaniu lotnisk. Gracz musi korzystać z lotnisk, aby tankować, a także uzupełniać zapasy amunicji. Gracz w Falcon Patrol dysponuje trzema odrzutowcami - kolejny otrzymuje co 3000 punktów. Falcon Patrol to bardzo podstawowa strona przewijanej strzelanki. Ma dość spartańską grafikę, przewijanie jest trochę roztrzęsione, a czasami pociski przelatują przez samoloty bez eksplozji. Ale dla mnie Falcon Patrol był niesamowicie wciągający i bardzo klimatyczny. To było bardzo wyjątkowe. Efekty dźwiękowe – zwłaszcza dźwięk tankowania – znacznie wzbogacają grę. Falcon Patrol był moją bramą do niesamowitej gamy gier przez całe złote lata C64.

Poniższa lista gier jest oczywiście subiektywna i odzwierciedla moje osobiste upodobania. Niemniej jednak w tej książce nadal istnieje niezwykle różnorodna i eklektyczna gama gier. Możesz nie zgadzać się z kilkoma inkluzjami (i wykluczeniami!), Ale to wszystko jest częścią zabawy z listami. Z łatwością można by sporządzić listę ponad stu świetnych gier na C64, bo na tę maszynę wyprodukowano tysiące gier i wiele z nich było fantastycznych. Na przykład nie mogłem znaleźć miejsca na tej liście dla gier takich jak Thrust, Bangkok Knights, Ballblazer, Fight Night, Exile, Curse of the Azure Bonds i Pole Position. Na C64 jest po prostu zbyt wiele dobrych gier, by uwzględnić wszystko.

C64 miał oczywiście swój udział w klekotach i okropnych grach, ale – na szczęście – nie musimy się nimi zbytnio przejmować.
Ta książka jest o dobrych grach. Nie tylko dobre gry, ale klasyki swojej epoki. Commodore 64 był niesamowitą technologią jak na swoje czasy i pozostawił pokoleniu wystarczająco szczęśliwe i nostalgiczne gry

wspomnienia na całe życie. Chociaż te gry często wydają się teraz prymitywne z nowoczesnego punktu widzenia (kiedy torujemy sobie drogę przez Doom Eternal), tak nie było w latach 80. Dzieci z C64 z tamtej dekady nigdy nie zapomną ostrzeliwania tych samolotów ogniem przeciwlotniczym w Beach Head lub cyfrowego krzyku udręki w Impossible Mission, kiedy pomyliłeś czas skoku i wpadłeś w coś, co wydawało się nieskończonością. Nawet małe gry, które wydawały się jednorazowe i proste, jak Hunchback II, są zakorzenione w moich wspomnieniach na zawsze.

Ostatecznie C64 był nawet w stanie mniej więcej (z kilkoma chybionymi krokami po drodze) odtworzyć wrażenia arkadowe dla domowych graczy – co może nie brzmieć dziś zbyt dobrze, ale w latach 80. było to bardzo ważne. Możliwość odtwarzania w domu wiernych wersji takich rzeczy, jak Ghosts n' Goblins i Kung Fu Master, była w połowie lat osiemdziesiątych prawdziwą nowością. To było jak posiadanie automatu do gier w salonie. Co najlepsze, kiedy już wydałeś pieniądze na grę, nie musiałeś wkładać żadnych monet, aby w nią zagrać!

Jeśli chodzi o C64, grami, do których należy podchodzić z pewną dozą ostrożności, były gry licencjonowane. Firmy uzyskałyby prawa do jakiegoś popularnego filmu lub programu telewizyjnego, takiego jak Knight Rider, i nieuchronnie gra, którą stworzyli z tą licencją, byłaby okropna. Jednak ta okładka zawsze cię kusi. Chociaż daleko jej do najgorszej gry, jaką kiedykolwiek stworzono, jednym z moich najmniej ulubionych licencjonowanych doświadczeń był Airwolf. Gra oparta na Airwolf! Dzieci z lat osiemdziesiątych, takie jak ja, nie mogły się doczekać, kiedy wrócą do domu i przeżyją na własne oczy trochę zaawansowanej technologicznie akcji helikopterowej. Zamiast tego dostali grę, w której Airwolf jest uwięziony w systemie jaskiń! Pokrętny, frustrujący i prawie niemożliwy, Airwolf zdecydowanie nie był czymś, do czego spieszyłem się z powrotem. Pamiętam też, jak byłem strasznie rozczarowany grą opartą na Judge Dredd.

Jednak nie wszystkie licencjonowane gry na C64 były okropne. Było wśród nich ukrytych kilka perełek, jeśli ktoś chciał przesiać śmieci (oczywiście, Commodore User i ZZAP!64 były nieocenione do badań, zanim rozstałeś się z którymkolwiek

ciężko zarobione pieniądze rodziców). W poniższej książce znajduje się przyzwoita ilość licencjonowanych gier. Zapomniany klasyk oparty na przykład na Obcym, a nawet fascynująca gra oparta na kontrowersyjnej grupie popowej z Liverpoolu.

Powszechną taktyką firm zajmujących się grami było nakłonienie znanego sportowca do poparcia ich gry. Dostaniesz więc rzeczy takie jak boks Franka Bruno lub światowy snooker Alexa Higginsa. Te sportowe rekomendacje nie zawsze gwarantowały świetną grę, ale na pewno nie zabrakło klasyków. Barry McGuigan's Boxing i Emlyn Hughes Football to dwa godne uwagi przykłady dobrych gier z tego gatunku. Jedną z najbardziej znanych wczesnych gier na C64 był Decathlon Daleya Thompsona. Chociaż nie stworzyło to tej książki, pamiętam, że gra była zabawna, ale niesławna ze względu na przerażającą mechanikę „machania joystickiem". Aby Daley biegł szybciej w grze, trzeba było jak najszybciej machać joystickiem z boku na bok. Gry takie jak ta musiały zniszczyć sporo joysticków.

Innym znanym „joystickiem" był Hyper Sports (który jest znacznie lepszą grą niż Decathlon Daleya Thompsona i ZNAJDUJE SIĘ w tej książce). Wiele lat i dekad później grałem w FEAR 2 i natknąłem się na moment w grze, w którym trzeba szaleńczo nacisnąć przycisk myszy, aby stoczyć duszącą walkę wręcz ze złoczyńcą. Porozmawiaj o retrospekcjach Daleya Thompsona z Decathlonu! Naprawdę mam nadzieję, że mechanika myszy nie złapie ponownie.

Złoty wiek C64 przypadł na połowę lat 80. Maszyna przetrwała znacznie dłużej, ale w końcu wiele osób przesiadło się na Amigę (która również była fantastyczna, ale niestety skazana na porażkę) lub przerzuciło się na inne maszyny. Czy nadal warto grać w gry na C64 – nawet jeśli masz wszystkie najnowsze współczesne wydania? Moja odpowiedź na to pytanie brzmi: tak! Gry na Commodore C64 nadal są zabawne i nadal warte poznania. Gry takie jak Summer Games II, Leader Board i Boulder Dash nadal sprawiają przyjemność.

Jest też mnóstwo innych klasyków, o czym przekonamy się w poniższej książce. Gry strzelanki, gry strategiczne, gry zręcznościowe, symulatory lotów kosmicznych, symulacje sportowe, gry wyścigowe, gry fantasy, gry typu horror, gry walki, gry bokserskie, gry platformowe i tak dalej. A więc bez dalszej zwłoki zacznijmy odliczanie (oczywiście w porządku alfabetycznym) stu najlepszych gier na C64. Nostalgia niech się zacznie...

OBCY (1984)

Wytwórnia: Argus Press Software, Projektant: Paul Clansey

Alien to gra przygodowo-strategiczna oparta na klasycznym filmie Ridleya Scotta z 1979 roku. Choć z pozoru może się to wydawać proste, jest to zaskakująco wyrafinowana gra, która znacznie wyprzedzała swoje czasy. Muzyka jest słynna przerażająca (temat otwierający jest zarówno żwawy, jak i złowrogi, co daje niezwykły efekt) i można argumentować, że czysto pod względem atmosfery i tonu jest to jedna z najwierniejszych z wielu gier opartych na serii Obcy. W grze występują wszystkie postacie z filmu, a jej akcja toczy się tuż po wykluciu się kosmity i wydostaniu się na wolność na twoim statku Nostromo. Wygląd gry to widok z góry na układ statku. Za pomocą poleceń poruszasz postaciami w celu zabicia kosmity.

Istnieją różne sposoby na zabicie obcego – na przykład złapanie go w pułapkę i wyrzucenie go ze śluzy. Masz wiele zadań do wykonania (schwytanie kota Jonesa jest raczej nieznośne) i masz dodatkowy problem z tym, że nie wiesz, który z członków załogi jest obłudnym androidem pracującym dla złowrogiej firmy zarządzającej statkiem. Tożsamość androida zmienia się z każdą nową grą, aby upewnić się, że nigdy nie dowiesz się, kto jest zdrajcą. Android będzie próbował sabotować strategię gracza, aby pokonać kosmitę. Za każdym razem, gdy gra się rozpoczyna, jeden z członków załogi zostaje losowo zabity przez gospodarza stworzenia. Fajnie, że gra podważa twoją wiedzę o filmie, abyś mógł zgadywać. Swoją drogą bardzo podoba mi się pudełko z tą grą. Wygląda jak mini kaseta VHS i ma ładną książeczkę ze zdjęciami wszystkich postaci z filmu.

Pierwsza część gry jest dość powolna i daje szansę na zdobycie wystarczającej ilości broni dla twoich postaci, aby mogły walczyć

z powrotem przeciwko kwaśnokrwistemu ksenomorfowi.

Napięcie wzrasta, gdy obcy wkracza do walki, a gra informuje cię, że jedna z postaci jest atakowana, jest naprawdę przerażająca i przerażająca. Kiedy tak się dzieje, ekran wypełnia grafika przedstawiająca kosmitę. Można argumentować, że ta gra jest właściwie dziadkiem gatunku survival horror. Sztuczna inteligencja w grze jest imponująca jak na tamte czasy (postacie mogą odmówić wykonania polecenia, jeśli są zdenerwowane lub czują się zagrożone) i nie ma dwóch takich samych gier. To fascynująca i złożona wczesna gra strategiczna na C64, dość wyjątkowa. Naprawdę nie ma nic podobnego.

Wadą gry są jaskrawe zielone ekrany przedstawiające Nostromo, a także fakt, że wydawanie poleceń może być uciążliwe i niezbyt szybkie – co oczywiście nie pomaga, jeśli musisz coś zrobić szybko! Ta gra nie spodoba się wszystkim, ale zasługuje na małą chmurkę w niebie C64. Jeśli lubisz gry strategiczne i jesteś fanem serii Alien, może to być satysfakcjonujące doświadczenie. Chociaż gry nie trwają długo, zabicie kosmity jest bardzo trudne – co przynajmniej zapewnia grze większą grywalność i czyni ją większym wyzwaniem.

Obcy to rodzaj gry, która podzieli opinie (podejrzewam, że wiele dzieciaków w 1984 roku prawdopodobnie ładowało tę grę i nie mogło jej zrobić ani ogona, więc szybko przerzuciło się na coś innego), ale jeśli lubisz wciągające gry strategiczne i Obcy franczyzy, powinieneś uznać to za interesujące doświadczenie. Nie powiedziałbyś, że Obcy był naprawdę świetną grą, ale jest ambitną i sprytną grą, która zrobiła duże wrażenie

na mnie.

Obcy to gra, która pokazuje, jak klimat jest fundamentalną częścią gier komputerowych - zwłaszcza tych, które zamieszkują taki gatunek horroru. O tym, że ta gra przypadła do gustu, świadczy rozrzut recenzji otrzymanych.

Niektórzy uznali, że jest to wymagająca gra strategiczna, która pochłonęłaby cię tygodniami, a inni uznali ją za nudną grę, w której brakowało akcji. Ostatecznie wszystko zależało od obserwatora. Mój

własnego zdania jest to, że Obcy – mimo wszystkich swoich wad – jest grą fascynującą i klimatyczną.

OBCY (1987)

Wytwórnia: Electric Dreams, Projektant: Mark Eyes

Aliens jest oparty na klasycznej kontynuacji filmu Obcy z 1986 roku. W grze odległa planeta została skolonizowana przez ludzi. Niestety jest też gospodarzem niebezpiecznych kosmitów. Ocalała z pierwszego spotkania z tymi niebezpiecznymi istotami z kosmosu – Ellen Ripley – prowadzi zespół indywidualności, który ma wrócić na planetę i sprawdzić ludzką bazę w poszukiwaniu ocalałych. Gracz kontroluje członków drużyny: Ripley; żołnierze Gorman, Hicks i Vasquez; Biskup android; i przedstawiciel korporacji Burke.

Gracz w Aliens może zobaczyć bazę przez kamerę na hełmach członków drużyny. Gracz przemieszcza postacie przez różne pomieszczenia w bazie. Drzwi są zamknięte, zapieczętowane lub wysadzone w powietrze.
Obcy poruszają się po bazie, pozostawiając materiał organiczny - który tworzy istoty przytulające się do twarzy, które atakują i nasycają drużynę obcym. Obcych i materiały organiczne można strzelać i niszczyć, ale amunicja jest ograniczona, a gracz musi odwiedzić zbrojownię, aby uzupełnić zapasy. Członkowie mają pasek energii i muszą odpoczywać, aby go uzupełnić. Członkowie załogi są czasami schwytani przez kosmitów i muszą zostać uratowani. Pomieszczenie kontrolne - do ogrzewania i oświetlenia - musi być bronione. Celem jest poprowadzenie Ripleya do komnaty Królowej, aby zniszczyć Królową Obcą.

Powiązania filmowe C64 były zbyt często okropne, ponieważ firmy po prostu próbowały zarobić na licencjonowanej nieruchomości i wyrzucić grę tak szybko, jak to możliwe. Zwykle były to jakieś okropne przewijane gry platformowe / strzelanki, ale Aliens to dobra adaptacja filmowa i przynajmniej spróbowała czegoś nowego. Rozgrywka w Aliens dobrze odwzorowuje fabułę filmu. a grafika jest bardzo dobra, ponownie pasująca do stylu filmu. Niestety nie ma muzyki

chociaż ten. Istnieje jednak szereg odpowiednio niesamowitych efektów dźwiękowych – takich jak alarm, który włącza się, gdy obcy jest w pobliżu.

Gra jest dość trudna, ale przyjemna do grania. Uzależnia i robi się dość napięty, gdy zaczynają się kryzysy. Film ma świetny klimat, a kosmici są ładnie przedstawieni. Można argumentować, że ostatecznie gra staje się trochę taka sama z brakiem różnorodności tła, ale jest to interesująca próba tego, co jest zasadniczo bardzo wczesną strzelanką pierwszoosobową. Właściciele C64 byliby pod wrażeniem wyglądu Aliens, a jeśli zakochałeś się w wciągającej atmosferze gry, było to interesujące, a nawet przerażające doświadczenie. Ta gra nie jest idealna (i może być frustrująca), ale widać, że włożono w nią wiele wysiłku.

Inna oficjalna gra Aliens została stworzona (przez Activision) w 1986 roku – Activision wybrało mini-grę z kontrastowymi poziomami. Gra Activision zawiera ładne ilustracje scen z filmu i zaczyna się dość imponującą (jak na tamte czasy) sekwencją, w której musisz pilotować statek desantowy na powierzchnię LV426. Po tym jest trochę za dużo poruszania się po korytarzach z małymi pałeczkami Colonial Marines. Ta sekcja gry Activision jest znacznie mniej dopracowana niż gra Electric Dreams. Po tym jest bardzo podstawowa sekcja strzelania, a następnie bierzesz udział w Alien Queen w power-loaderze Ripleya w całkiem przyzwoicie wyglądającej ostatniej sekcji. Gra Aliens firmy Activision jest ogólnie dość przeciętna w porównaniu z grą Electric Dreams, ale osoby, które ukończyły C64 lub Aliens, powinny prawdopodobnie sprawdzić obie gry, ponieważ ta druga zdecydowanie też ma swoich fanów.

ARCHON: ŚWIATŁO I CIEMNOŚĆ (1983)

Wytwórnia: Free Fall Associates, Projektant: Jon Freeman, Paul Reiche III

Archon: The Light and the Dark to jeden z niekwestionowanych wczesnych klasyków C64 i wyjątkowa gra z genialną koncepcją. Koncepcja jest w zasadzie szachami, ale z elementem rozgrywki zręcznościowej.

Gra toczy się na czymś, co wygląda jak szachownica, a celem jest zabezpieczenie pięciu pól potęgi. Kiedy dwie figury znajdą się na tym samym polu, nie działa to jak w szachach (gdzie figurka niższej rangi jest natychmiast usuwana z gry), ale zamiast tego dwie przeciwstawne figury są umieszczane na arenie walki w stylu arkadowym i muszą walczyć, aby zobaczyć kto przeżyje i wygra kwadrat!

Różne elementy, którymi poruszasz się w grze, mają różne mocne i słabe strony, więc element strategii polega na wyborze elementu, który ma stanąć przeciwko drugiemu. Niektóre z figurek posiadają specjalne zdolności - jak np. rzucanie zaklęć czy zmiana kształtu. Ta gra jest w zasadzie jak skrzyżowanie szachów z Dungeons & Dragons skrzyżowanymi z jakąś starą arkadową akcją. Ta koncepcja była bardzo uzależniająca dla graczy na C64 we wczesnych latach osiemdziesiątych i wielu z nich grało w Archona na śmierć. Nie ma wątpliwości, że ta gra ma genialny pomysł. Jest to również bardzo dobra gra dla dwóch graczy.

Ta gra została pierwotnie napisana dla Atari i przeniesiona na inne platformy - w tym oczywiście C64. Grafika gry nie jest niczym nadzwyczajnym, ale ponieważ duża część gry jest otoczona czymś, co wygląda jak szachownica, nadaje to wizualnej prezentacji stylowy i dość ponadczasowy charakter.

Szachownice po prostu ładnie wyglądają, prawda? Sekcje walki zręcznościowej to miejsca, w których Archon łatwiej pokazuje swój wiek, ponieważ są one dość prymitywne dla współczesnych oczu. Jednak sekcje zręcznościowe są zabawne. Rozgrywka jest w porządku, a ponieważ walczysz o punkty mocy w grze, jesteś całkowicie pochłonięty walką i tak naprawdę nie zwracasz uwagi na grafikę.

Archon: The Light and the Dark to ogólnie świetna gra. W 1984 roku ukazała się kontynuacja tej gry zatytułowana Archon II: Adept. Ogólny konsensus jest taki, że kontynuacja nie jest tak dobra ani tak istotna jak oryginał. Wielu uważało, że druga gra była zbyt skomplikowana, chociaż ZZAP! 64 skarżył się, że za bardzo polega na machaniu joystickiem w akcji zręcznościowej! Jeśli podoba ci się pierwsza gra, prawdopodobnie powinieneś sprawdzić Archon II w pewnym momencie, ale równowaga pomiędzy

strategia i rozgrywka najwyraźniej nie były tak doskonałe, jak w pierwszej grze. Jeśli obniżysz swoje oczekiwania, może ci się spodobać. Nie przegap jednak oryginalnej klasycznej gry.

ARMALYTE (1988)

Wytwórnia: Cyberdyne Systems, Projektant: Dan Phillips, John Kemp

Armalyte to strzelanka przewijana w poziomie i kontynuacja Delty (w którą również warto zagrać). Na C64 było wiele gier tego typu, ale Armalyte naprawdę wyróżniała się na tle innych szybką akcją i piękną grafiką. To zdecydowanie arcydzieło gatunku strzelanek na C64.

Celem gry jest (oczywiście) dotarcie do końca każdego przewijanego poziomu. W sumie jest osiem ekranów i kilka zaciekłych bitew z bossami – tylko po to, aby upewnić się, że dostaniesz odpowiednie wyzwanie. W miarę postępów w grze możesz wzmacniać swoją broń i zdobywać ulepszenia mocy. Co najlepsze, możesz zdobyć różne superbronie, które wyrządzają zadowalające obrażenia niefortunnym wrogom. Dostępny jest również tryb dla dwóch graczy.

Tam, gdzie ta gra naprawdę zdobyła punkty, była ilość szczegółów na ekranie. Nie tylko wrogie statki (które pojawiały się w różnych postaciach i wersjach), ale także ogromne przeszkody i pułapki, które trzeba było zniszczyć w strategicznych punktach, zanim można było zrobić postęp. Ta gra jest uważana za bardzo trudną, więc jeśli uważasz, że tego typu gry są czasami zbyt łatwe, możesz być pewien, że znajdziesz tutaj całkiem przyzwoite wyzwanie. Jeśli chodzi o strzelanki z przewijaniem w poziomie, było kilka godnych miejsca na tej liście i wartych zagrania, ale Armalyte podobał mi się bardziej niż większość ze względu na jasną, trippy grafikę i szalone walki z bossami. Choć to oczywiście kwestia osobistego gustu. Jeśli lubisz tego typu gry, zdecydowanie warto się temu przyjrzeć.

To, co naprawdę sprawia, że ta gra zapada w pamięć, to fakt, że tak wiele dzieje się na ekranie w dowolnym momencie. Z pewnością mógłbyś

nigdy nie oskarżaj tej gry o wykonywanie ruchów. Są jasne kolory i obiekty, wrogowie świecą i obracają się, a efekty laserowe twojej broni są satysfakcjonujące i uderzające. To nie jest też jedna z tych gier, w których staje się to łatwe, gdy nauczysz się wzorców ataków wrogich statków. Ta gra stanowi mile widziane wyzwanie i pogrąży cię w coraz większym chaosie, im dłużej w nią wejdziesz.

Armalyte to klasyczna strzelanka w stylu arkadowym, która zapewnia mnóstwo zabawy. To była jedna z najbardziej dopracowanych strzelanek długiej i przyjemnej ery C64, a to już coś mówi, ponieważ były ich dosłownie setki. Ta gra zdobyła upragnioną nagrodę Złotego Medalu w ZZAP!64 z wynikiem 98%. To gra, która naprawdę pchnęła sprzęt C64 i pokazała, do czego jest zdolna maszyna. Było wiele gier podobnych do Armalyte na C64, ale niewiele było tak dopracowanych i grywalnych jak ta.

AZTECKIE WYZWANIE (1983)

Wytwórnia: COSMI, Twórca: Paul Norman

W Aztec Challenge gracz wciela się w azteckiego wojownika, który z uporem ściga się przez świątynie i unika rozmaitych śmiertelnych przeszkód. Pierwszy poziom to The Gauntlet. Gracz biegnie w kierunku świątyni, a po obu stronach są Aztekowie rzucający włóczniami - które należy przeskoczyć lub schylić się pod nimi. Jeśli gracz zostanie trafiony włócznią, zostaje ponownie umieszczony na początku poziomu. Poziom 2 to Schody. Gracz wspina się po schodach świątyni i musi unikać rzucanych kamiennych bloków. Poziom 3 to Świątynia. Gracz musi unikać (zgadłeś) różnych pułapek.

Poziom 4 to The Vermin - gracz musi unikać różnych stworzeń, takich jak skorpiony. Poziom 5 to Hopaztec, w którym gracz musi przejść przez podłogę wyłożoną kafelkami - niektóre płytki są pułapkami. Poziom 6 to Pirania, w której gracz musi (jak sugeruje tytuł) przepłynąć jezioro, unikając piranii. Poziom 7 to Most - po którym biegnie gracz

przez most przeskakując dziury w moście, które są różnej wielkości. Tak, można śmiało powiedzieć, że aztecki wojownik, którego kontrolujesz, czeka naprawdę bardzo niebezpieczny i nieznośny czas!

Aztec Challenge to coś w rodzaju kultowej gry. Grafika wydaje się dość prosta (czasami brutalnie), ale animacje i efekty przewijania są dobre, a poziomy są niezłe. To jest w zasadzie jak zabawny spin w tych wielu grach sportowych, które stały się podstawą C64. Jeśli nic więcej, Aztec Challenge zdobywa wysokie noty za oryginalność, jest bardzo wciągająca i grywalna.

Istnieją perspektywy 3D z tyłu gracza, z boku na poziomach widoku i poziomach widoku z góry na dół, więc poziomy wydają się różne. To jedna z tych wczesnych prostych i uroczych gier zręcznościowych na C64, które są niezwykle wciągające.

Aztec Challenge ma świetną atmosferę z aztecką oprawą i tajemniczą muzyką. Aztec Challenge jest czasami dość trudne i bezlitosne, ale pomaga to w odtwarzaniu gry.
Projektant Paul Norman stworzył także gry Zakazany Las.
Później stworzył nową wersję Aztec Challenge o nazwie Azteca: Queen of Quetzalcoatl i opublikował ją za pośrednictwem swojej strony internetowej.
Oryginalna gra była przeznaczona na 8-bitowe komputery Atari i była kompletnym side scrollerem bez sekcji 3D.

Jeśli lubisz szybkie i szalone (nie wspominając o nietypowych) grach w stylu sportowym z niespodzianką, Aztec Challenge to świetna zabawa. Ta gra też zapada w pamięć i nie można jej szybko zapomnieć. Nie jest to najlepiej wyglądająca gra na świecie (nawet jak na czas, w którym się pojawiła), ale ma charakter i atmosferę, a rozgrywka jest wciągająca i kompulsywna.

BARBARZYŃCA (1987)

Wytwórnia: Place Software, Projektant: Stanley Schembri

Barbarzyńca to gra walki na miecze i sandały. Gracz jest barbarzyńcą, który jest wysoko wykwalifikowanym szermierzem. Czarnoksiężnik Drax grozi Jewel City zniszczeniem, jeśli nie dostanie swoich nikczemnych rękawic na księżniczkę Marianę z Jewel City. Drax oczywiście nie może pokonać księżniczki, jeśli został pokonany w pojedynku, więc barbarzyńca bierze go na siebie. W pierwszej części gry w praktyce mierzymy się z różnymi przeciwnikami. W drugiej części trzeba walczyć o księżniczkę. Bierze się różnych wojowników - kończąc na Draxie. Istnieje szesnaście ruchów bojowych. Energia jest oznaczona przez sześć kropek. Spadają w połowie lub w całości, w zależności od siły uderzenia. Dostępna jest gra dla dwóch graczy.

Barbarzyńca to zabawna gra walki. To także zmiana, aby mieć grę typu beat em up poza zwykłym ustawieniem sztuk walki! Gra ma świetny klimat z oprawą fantasy. Jest kilka miłych akcentów – na przykład gnom zabierający odciętą głowę. Są dobre sterowanie i wymagający komputerowi przeciwnicy. Jest też świetna ścieżka dźwiękowa. Podczas gdy na C64 nie brakowało bijatyk, Barbarian był pomysłowy i wystarczająco inny, aby usprawiedliwić swoje własne istnienie i jest naprawdę solidną i przyjemną bijatyką samą w sobie.

Jedyną krytyką, jaką można mieć do Barbarzyńcy, jest to, że gra wydaje się czasami nieco powolna. Walka jest jednak wystarczająco przyzwoita, a tła i grafika sprawiają, że gra jest wciągająca i przyjemna. Równie dobrze możesz dołączyć do tej książki kontynuację Barbarian II: The Dungeon of Drax z 1988 roku. Barbarian II jest graficznie jeszcze bardziej imponujący niż pierwsza gra z większą różnorodnością przeciwników i potworów do walki. Przeciwnicy w sequelu mają zwykle bardziej wyszukane (i przyjemnie dziwne) projekty i widać, że gra otrzymała imponującą poprawkę graficzną w porównaniu z oryginałem.

Barbarzyńca II ma również imponujący sposób budowania świata w sposób, który otwiera wszechświat gry i sprawia, że wszystko wydaje się większe i odważniejsze. Większość krytyków wydaje się uważać, że Barbarian II: The Dungeon of Drax był nawet lepszy niż oryginał. Najlepsza rzecz do

oczywiście po prostu zagraj w obie gry! Gry Barbarian pozostają klasykami ery C64 i zapewniają dużo zabawy. Gracze C64, którzy byli trochę znudzeni odzianymi w piżamy kaparami kung fu z dalekim wschodnim tłem, przynajmniej otrzymali coś całkiem nowego i świeżego dzięki Barbarzyńcy. Sama atmosfera i grafika sprawiają, że te gry zapadają w pamięć.

BARRY McGUIGAN MISTRZOSTWA ŚWIATA W BOKSIE (1985)

Wytwórnia: Sportsware Productions, Projektant: Troy Lyndon

Barry McGuigan World Championship Boxing to gra bokserska nazwana na cześć irlandzkiego boksera i byłego mistrza WBA wagi piórkowej Barry'ego McGuigana. W tej części symulacji gracz kontroluje boksera, który podnosi notowania, wygrywając walki. Gracz może stworzyć boksera i wybrać rasę, kolor włosów, pnie, wizerunek, postawę, wytrzymałość, zwinność, siłę, wytrzymałość, najlepszy cios i regenerację. Każdy bokser ma inny zestaw umiejętności - na przykład jeden może być silnym uderzeniem, ale nie ma dużej wytrzymałości. Gracz musi awansować w rankingu i ma do wyboru kilku bokserów na ich obecnym poziomie. Przed walką bokser trenuje, a różne rodzaje treningu mają wpływ na różne umiejętności.

„Light Bag” zwiększa szybkość boksera. „Heavy Bag” natomiast poprawia siłę ciosów. „Spar Time” skraca czas regeneracji. „Ciężary” zwiększają siłę boksera. „Roadwork” poprawia wytrzymałość. szereg różnych ruchów bokserskich - krzyż, blok, uderzenie tułowiem, dźgnięcie, hak i podbródkowe.Na ekranie podczas walki wyświetlany jest czas rundy, numer rundy, wytrzymałość, punkty w walce oraz licznik - kiedy bokser jest powalony.

Barry McGuigan World Championship Boxing jest prawdopodobnie najlepszą grą bokserską na C64 i tym bardziej skuteczną, jeśli chodzi o unikanie kreskówkowego stylu „komediowego” innych gier bokserskich na C64. Chociaż grafika może wyglądać na bardzo prostą, Barry McGuigan World Championship Boxing jest bardzo klimatyczna, a bokserzy mają prawdziwą osobowość. Bokserki można tworzyć, a bokserzy w grze mają

różne atrybuty. Jeśli nie masz zbyt dużo wytrzymałości, musisz boksować sprytnie, aby spróbować nie zostać znokautowanym. Animacje boksu są bardzo dobre. Istnieje szeroki zakres ciosów, więc możesz boksować w różnych stylach, a powalenia są bardzo satysfakcjonujące.

Gra jest bardzo grywalna, a możliwość stworzenia boksera zapewnia jej długowieczność. W USA gra nosiła nazwę Star Rank Boxing. W Barry McGuigan World Championship Boxing najbardziej podoba mi się to, że wydaje się, że ma większą głębię niż inne gry bokserskie.
Na przykład w walkach możesz blokować ciosy z dobrym skutkiem i czekać na swój czas. To nie jest zwykła gra akcji polegająca na miażdżeniu wszystkich przycisków. Może nie jest to najbardziej przyciągająca wzrok gra, ale Barry McGuigan World Championship Boxing jest dobrze zaprojektowaną i bardzo grywalną grą. To była zdecydowanie jedna z moich ulubionych bijatyk na C64.

Kolejną dobrą grą bokserską wydaną w 1985 roku była Accolade's Fight Night. Ta gra jest imponująca graficznie, ale nie ma głębi satysfakcjonującej rozgrywki oferowanej przez Barry'ego McGuigana World Championship Boxing i idzie na jawne podejście z przymrużeniem oka. Fight Night jest fajne, ale boks na Mistrzostwach Świata Barry'ego McGuigana był znacznie lepszy. Inną znaną grą bokserską na C64 była Frank Bruno's Boxing - wydana przez Elite w 1985 roku. Ta gra jest w zasadzie kopią słynnej gry o nazwie Super-Punch Out z innych platform. Boks Franka Bruno jest dość kreskówkowy z komediowymi przeciwnikami. Gra jest całkiem przyzwoita i zabawna przez jakiś czas, ale zdecydowanie była o szczebel poniżej Barry'ego McGuigana World Championship Boxing and Fight Night. Elite zdecydowanie pomyliło się z wyczuciem czasu przy wydaniu Boxing Franka Bruno, ponieważ ukazało się bardzo krótko po znacznie lepszym Barry McGuigan World Championship Boxing and Fight Night!

WALKA W CZASIE (1984)

Wytwórnia: Anirog Software, Projektant: Ken Grant

Battle Through Time to gra akcji i strzelanek. Jest to gra typu side scrolling, w której gracz prowadzi jeepa, przeskakując przeszkody i wyboje, atakując wrogów w powietrzu i na ziemi. Gdy gracz przejedzie dziesięć mil, uzyskuje dostęp do następnego poziomu. Istnieje siedem poziomów: I wojna światowa, II wojna światowa, wojna koreańska, wojna w Wietnamie, III wojna światowa, mutacje wojenne (krajobraz wyglądający jak obcy) i Na początku - powrót do epoki kamienia łupanego z Tyrannosaurus Rex jako końcem- szef poziomu! Jeśli gra zostanie ukończona, rozpoczyna się ponownie z nieco trudniejszym poziomem trudności.

To zabawna gra z nieodpartym elementem podróży w czasie. Grafika jest bardzo przyjemna i klimatyczna, choć oczywiście raczej przestarzała. To jedna z tych gier, które na pierwszy rzut oka nie wyglądają zbyt dobrze, ale potem oferują mnóstwo rozgrywki. Pozory mogą mylić! Niekoniecznie musisz mieć najlepiej wyglądającą grafikę na świecie, aby stworzyć świetną grę. Nie żeby Bitwa w Czasie wyglądała gdziekolwiek źle. Jest przedstawiony w wystarczająco przyjemny sposób jak na to, czym jest.

Każdy poziom w Battle Through Time ma swój własny motyw muzyczny oparty na słynnej muzyce, takiej jak Symphony # 5 Ludwiga van Beethovena i The Blue Danube Johanna Straussa Młodszego, a także muzyki współczesnej, takiej jak motyw Dartha Vadera. Miłym akcentem są różne wersje znanych piosenek dla każdego poziomu. Jest to bardzo tajemnicza i klimatyczna gra z różnymi okresami i ciekawym komentarzem historycznym na niektórych poziomach. Poziom trudności jest mniej więcej odpowiedni. To dobra wczesna gra na C64, na którą wyraźnie wpłynęła gra zręcznościowa Moon Patrol.

Battle Through Time to bardzo wciągająca gra, która staje się bardzo wciągająca. W tej grze będziesz musiał zwracać uwagę zarówno na to, co jest nad tobą, jak i przed tobą. Czasami sprawy stają się bardzo szalone i zabawne. Battle Through Time to przyjemny mały klasyk z wczesnych lat C64. Gra jest pomysłowa, zabawna i ma wiele postaci. Choć na pierwszy rzut oka może nie wyglądać na najbardziej ambitną grę na świecie pod względem prezentacji wizualnej, przewijane i górskie tła są ładnie wykonane i przyjemne.

Gra, na którą warto zwrócić uwagę, jeśli podobała Ci się gra Battle Through Time, to wydana przez firmę Hewson w 1988 r. gra Battle Valley. W tej szczegółowej i atrakcyjnej dwukierunkowej poziomej strzelance możesz sterować helikopterem lub jeepem, walcząc z terrorystami i realizując cele w różnych sceneriach. Battle Valley jest wyraźnie inspirowana grami takimi jak Battle Through Time, ale jest wystarczająco dobra, aby być satysfakcjonującą grą samą w sobie, a nie tylko klonem czegokolwiek konkretnego. Przewijanie paralaksy w grze jest doskonałe. Co najlepsze, Battle Valley było wydaniem budżetowym, więc w tamtym czasie kosztowało tylko kilka funtów.

GŁOWICA NA PLAŻY (1983)

Wytwórnia: Access Software, Projektant: Bruce Carver

Beach Head to wojskowa gra akcji osadzona na Pacyfiku podczas II wojny światowej. Wyspa została zajęta i musisz ją odzyskać. Ci, którzy byli w pobliżu we wczesnych latach C64, prawdopodobnie będą mieli miłe, nostalgiczne wspomnienia związane z graniem w tę grę. Beach Head to zdecydowanie jedna z tych gier, które zapadają w pamięć.

Gra ma różne poziomy, a głównym celem jest powstrzymanie wroga przed przebiciem się. Na najbardziej pamiętnym poziomie sterujesz działami przeciwlotniczymi i próbujesz zniszczyć wrogie samoloty zbliżające się do twojej pozycji. Musisz wymierzyć strzały i przewidzieć, kiedy samolot wejdzie na linię ognia. Efekty dźwiękowe samolotów i bomb są bardzo ładnie wykonane w tej sekcji i dodają grze aury pełnej akcji.

Chociaż dla dzisiejszych graczy może to nie wyglądać zbyt dobrze, w 1983 roku było to całkiem niesamowite, być częścią wielkiej bitwy pępkowej ze statkami rozsianymi po horyzoncie i samolotami, które stale się powiększały, gdy pojawiały się w polu widzenia i przygotowywały się do ataku. Punkt kulminacyjny polega na zniszczeniu ogromnego stanowiska strzelniczego, a także całkiem niezłą (choć nieco krępującą) sekcję czołgów. Choć miejscami dość prymitywna jak na dzisiejsze standardy, gra (zwłaszcza sekcja morska) jest bardzo dobra jak na tamte czasy i ogólnie bardzo grywalna. Zbieram kilku krytyków gier

wydawało mi się, że gra była trochę za łatwa, ale jest to jedna z niewielu drobnych sprzeczek, które można rzucić w kierunku Beach Head. Gdybyś posiadał C64 w latach 80., prawie na pewno grałbyś w tę grę w pewnym momencie i najprawdopodobniej świetnie się bawiłeś.

W 1996 roku Computer Gaming World uznał Beach Head za 117. najlepszą grę komputerową, jaką kiedykolwiek wydano. Dziś Beach Head może wydawać się dość prosta, ale jak na rok 1983 była niesamowita. To zabawna gra, w którą łatwo się gra i w którą można się wciągnąć. W Beach Head było coś, co sprawiało, że ciągle wracałeś do gry. W 1983 roku Beach Head było niesamowitym przeżyciem dla młodych dzieciaków z C64. Nigdy nie zapomnę tej początkowej części, w której prowadzisz statek na morze i unikasz torped. Ta sekcja wydaje się dziś niedorzecznie prymitywna pod względem graficznym, ale kierowanie tym statkiem było zawsze niesamowicie satysfakcjonujące.

W 1985 roku ukazała się kontynuacja Beach Head zatytułowana Beach-Head II: The Dictator Strikes Back . Ta gra jest równie dobra jak oryginał i oferuje cztery poziomy złożone z mini-gier. Poziomy są na tyle różne, aby nadać grze pożądaną różnorodność. To, co ludzie najbardziej pamiętają z kontynuacji, to to, że zawierała syntezę mowy – więc można było usłyszeć postacie w grze krzyczące takie rzeczy jak „Hej! Nie strzelaj do mnie", „Medyk!" i „Nie możesz mnie skrzywdzić!".

Kontynuacja ma sekcję strzelanki kolejowej, sekcję helikoptera (gra się jak w jednej z tych gier w stylu 1942) i przyjemny punkt kulminacyjny, w którym rzucasz nożami w złoczyńcę z drugiej strony rzeki (Dyktator oczywiście też rzuca nożami z powrotem). Chociaż nie masz wielu poziomów (co jest wstydem), Beach-Head II: The Dictator Strikes Back jest bardzo grywalną i pomysłową oraz satysfakcjonująco solidną kontynuacją. Najważniejszą rzeczą w kontynuacji jest to, że wydaje się inna – która wciąż zachowuje wiele DNA Beach Head i pozostałości. Na szczęście nie czujesz się tak, jakbyś po prostu ponownie dostał tę samą grę.

Z pewnością poleciłbym obie gry Beach Head i chociaż nie są idealne, obie są klasyczną zabawą na C64. Dwójka

gry są pomysłowe i zabawne. Chociaż chciałbyś, żeby były trochę dłuższe. Kilka dodatkowych poziomów byłoby bardzo mile widziane i zapewniłoby im jeszcze większą grywalność.

NIEBIESKI MAKS (1983)

Etykieta: US Gold, Projektant: Stephen C. Biggs

Blue Max to jedna z tych gier, w które wszyscy użytkownicy C64 musieli kiedyś grać. Blue Max to strzelanka. Gracz pilotuje dwupłatowiec Sopwith Camel podczas I wojny światowej. Gracz może używać karabinu maszynowego i bomb do niszczenia innych samolotów i budynków na ziemi. Istnieją trzy obszary z celami do zniszczenia. Gra została pierwotnie napisana dla 8-bitowych systemów Atari i została zainspirowana River Raid i zręcznościową strzelanką Zaxxon (która również miała ten sam charakterystyczny ukośny układ co Blue Max).

Blue Max to świetna strzelanka i bardzo grywalna. Kąt przekątnej powoduje zmianę od góry do dołu iz boku na strzelcach. Również ustawienie I wojny światowej różni się od futurystycznego otoczenia innych strzelanek. Blue Max jest dziwnie uzależniająca i całkiem niezła zabawa, jeśli chodzi o tego typu gry. Charakteryzuje się wysoką atmosferą, a ukośna rozgrywka sprawia, że jest dziwnie urzekająca i uzależniająca.
W tej grze jest kilka fajnych akcentów - na przykład możliwość latania pod mostami. Jest to niewątpliwie jeden z tych solidnych wczesnych klasyków z lat C64 i świetna mała strzelanka.

W 1984 roku ukazała się kontynuacja zatytułowana Blue Max 2001. Jak sama nazwa wskazuje, była to raczej futurystyczna niż historyczna strzelanka.
Nie jestem do końca pewien, jak udało im się spartaczyć formułę Blue Max (prosta, ale zwycięska formuła, jak można by pomyśleć) z kontynuacją, ponieważ Blue Max 2001 jest dość kiepski, szczerze mówiąc, i bardzo bladą imitacją pierwszej gry. To, co naprawdę zatapia kontynuację, to frustrująco niereagujący i niezręczny system sterowania. Szkoda, że druga gra jest tak zapomniana, ponieważ oryginał jest słusznie znanym klasykiem C64.

Jeśli podoba Ci się styl gry oferowany przez Blue Max, powinieneś rozważyć zagranie w grę Mastertronic Panther z 1986 roku - stworzoną przez tę samą osobę co Blue Max. Panther to izometryczna strzelanka z przewijaniem po przekątnej. Flegma z Bo Gee zaatakowały Ziemię. Zniszczyli miasto Xenon. Ale ludzie nadal ukrywają się w bunkrach – w tym ważny personel wojskowy.
Trzeba ich uratować. Gracz kontroluje statek kosmiczny Panther i musi strzelać do statków obcych i ratować ludzi. Prosta, zabawna strzelanka, Panther, która była budżetowym tytułem od Mastertronic, kiedy została wydana, a więc miała świetny stosunek jakości do ceny. Ma wspaniałą epicką ścieżkę dźwiękową. Są dobre kontrole i przerażająca grafika atmosferyczna oraz obcy wrogowie. Przewijanie izometryczne w Panther jest bardzo płynne, a strzelanka to świetna zabawa. Sterowanie jest łatwe w użyciu i bardzo responsywne.

Jeśli lubisz Blue Max i Panther, prawie na pewno grałeś w Zaxxon – który został wydany na C64 przez Synapse Software w 1984 roku. Zaxxon jest zasadniczo jak wersja science-fiction Blue Max. To izometryczna strzelanka i konwersja ze starej gry zręcznościowej. Zaxxon każe ci przedzierać się przez ekran (w klasycznym izometrycznym stylu w górę i w dół) i niszczyć jak najwięcej celów naziemnych, aby zdobywać punkty. Podejrzewam, że podobnie jak Blue Max, prawie każdy, kto posiadał C64, grał w Zaxxon w pewnym momencie. Jest to klasyczna gra tego typu i wciąż bardzo grywalna.

SZYBKA GŁAZ (1984)

Wytwórnia: First Star Software, Projektant: Pepe Liepa, Chris Gray

W tej grze zręcznościowej 2D gracz kontroluje mężczyznę o imieniu Rockford, który przekopuje ziemię w poszukiwaniu diamentów. Musi pilnować, aby poprzez kopanie nie poluzować głazów - powodując ich upadek na niego. Są też inne stworzenia, z którymi trzeba walczyć. Jeśli kamienie spadają na te stworzenia, zamieniają się w diamenty, które mogą być

Zebrane. Po zebraniu diamentów tunel ewakuacyjny otwiera się na następny poziom. W sumie jest 16 jaskiń. Po 4 jaskiniach jest zagadka do rozwiązania. Gra miała 5 trudnych poziomów.

Boulder Dash (gra słów z wyrażenia „balderdash") to klasyczna gra. Gra została stworzona pierwotnie dla 8-bitowych komputerów Atari, a następnie przeportowana na inne komputery domowe. Było wiele kontynuacji, kompilacji i innych wersji, a gra jest nadal popularna na współczesnych platformach. Wersja na C64 wygląda bardzo prosto z podstawową grafiką, ale jest bardzo wciągającą grą logiczną. Tunelowanie przez brud i zbieranie diamentów jest bardzo satysfakcjonujące. Muzyka i efekty dźwiękowe też są świetne. Były dwie kontynuacje Boulder Dash w 1985 i 1986 roku i obie te gry są warte zagrania, jeśli kochasz oryginał. To po prostu więcej Boulder Dash i co w tym złego? Świat zawsze potrzebuje więcej Boulder Dash.

Boulder Dash to świetny przykład gry, która na pierwszy rzut oka nie wygląda imponująco, ale kryje za sobą świetny pomysł i koncepcję, dzięki czemu rozgrywka jest piekielnie wciągająca. Gry Boulder Dash są nadal świetną zabawą i na szczęście wersje na C64 były doskonałe. To jedna z tych gier, w których ciągle jesteś cofany, by zrobić jeszcze jedną próbę. Boulder Dash pozostaje niesamowicie grywalny i jest prawdziwym klasykiem gier domowych.

GRANICA (1986)

Wytwórnia: Gremlin Graphics, Projektant: Robert Toone

Bounder to, na pierwszy rzut oka, niedorzecznie głupia i prosta gra, w której musisz kontrolować odbijającą się piłkę tenisową po ekranie, gdy toczy się po torze brukowym. Oczywiście te kwadraty nie zawsze są ustalone lub bezpieczne, więc może się okazać, że twoja piłka spada na śmierć (kurs z jakiegoś powodu wydaje się być w powietrzu). Są też tajemnicze kwadraty, w których nigdy nie wiesz, co dostaniesz, a także kwadraty mocy, które ci dają

dodatkowe umiejętności skokowe. Na twojej drodze jest oczywiście wiele przeszkód.

Bounder jest kolorowy i atrakcyjny, i choć nie jest najbardziej ambitną grą graficznie, nadal wygląda ładnie. Gra jest szalenie uzależniająca - nawet jeśli ktoś jest sfrustrowany tym, że nieznośna piłka tenisowa nie zawsze ląduje tam, gdzie chcesz. Wielu użytkowników C64 uważało, że ta gra jest zbyt trudna i można śmiało powiedzieć, że poziom trudności wzrasta, gdy przejdziesz przez wczesne ekrany. Jeśli nic więcej, to sprawia, że gra jest wyzwaniem i zapewnia większą grywalność. Bounder jest przykładem tego, że nie potrzebujesz najbardziej wyszukanego lub złożonego pomysłu na świecie, aby stworzyć niezapomnianą grę. Ta gra zdobyła upragnioną nagrodę Złotego Medalu w ZZAP!64 i była bardzo chwalona na C64.

Prawdopodobnie nie będzie to filiżanka herbaty dla wszystkich, ale Bounder to wymagająca gra, która nieustannie wabi cię z powrotem na jeszcze jedną próbę. Muzyka, choć całkiem dobra, zdecydowanie jest jednak robakiem i będzie grzechotać w twojej głowie przez wiele dni. Kontynuacja Re Bounder z 1987 roku oferuje więcej tego samego i też warto w nią zagrać (choć nieuchronnie brakuje jej świeżości oryginału). W Re-Bounder jest wystarczająco dużo nowych funkcji, aby sprawiały wrażenie gry samej w sobie, więc warto ją obejrzeć, nawet jeśli grałeś przez całą pierwszą część i czujesz, że miałeś swój sprawiedliwy udział w eskapadach Bounder.

Bounder nie będzie dla wszystkich, ale jest bardzo uzależniający i jeśli lubisz gry platformowe, ale czasami czujesz, że mają tendencję do łączenia się ze sobą i stają się trochę takie same, to Bounder przynajmniej oferuje lekką odmianę tego podstawowego gatunku retro hazard. Bounder był sprytnym pomysłem na grę i na szczęście wykonanie było wystarczająco kompetentne, aby powstała gra była bardzo grywalna i zabawna.

BRUCE LEE (1984)

Wytwórnia: Datasoft, Projektant: Ron J. Fortier

Bruce Lee to gra platformowa. Gracz wciela się w gwiazdę sztuk walki, Bruce'a Lee, który eksploruje komnatę czarodzieja i próbuje odnaleźć nieskończone bogactwo oraz tajemnicę nieśmiertelności. W grze jest dwadzieścia komnat. Aby przejść dalej, należy zebrać latarnie z każdej komnaty. Bruce musi stawić czoła dwóm wrogom - Yamo, zielonemu zapaśnikowi sumo i ninja. W obliczu Bruce'a znajdują się również różne pu
Kiedy gra się kończy, gra zaczyna się ponownie, a Yamo i Ninja pojawiają się ponownie, gdy zostaną zabici, oraz trudniejsze przeszkody w komnatach.

Bruce Lee to zabawna gra platformowa ze świetną rozgrywką. Grafika może wydawać się nieco prymitywna, ale jest nieco dziwna - co pasuje do gry. Poziomy podziemne są szczególnie tajemnicze. Postacie Bruce'a Lee, Yamo i Ninja są bardzo charakterystyczne, z kilkoma miłymi akcentami - całkiem zabawnie jest nimi kopać. Jest to dobrze zaprojektowana gra platformowa ze świetnymi łamigłówkami. Jedną fajną cechą jest to, że inny gracz może kontrolować wrogiego Yamo lub dwóch graczy może współpracować i grać w Bruce'a. Gra nie jest zbyt trudna, co czyni ją bardziej grywalną i sprawia, że będzie się chciało do niej wracać. Gra została pierwotnie napisana dla 8-bitowych komputerów Atari.

Bruce Lee jest interesujący, ponieważ łączy bijatykę z grą platformową - coś, co było wówczas całkiem nowe. W końcu nie dostajesz rozbudowanej liczby filmów o walce, ale walka spełnia swój cel i sprawia, że gra jest przyjemniejsza.
Choć dość prymitywny pod względem graficznym, Bruce Lee ma niesamowicie uzależniającą jakość, która sprawia, że ciągle wracasz. Do dziś są ludzie, którzy co roku wracają i grają w tę grę, mimo że przeszli ją miliony razy. Chciałbyś, żeby ta gra była – ostatecznie – trudniejsza do pokonania, ale jest genialna jak na to, czym jest i jest jedną z najbardziej pamiętnych gier platformowych ery C64.

Datasoft później próbował powtórzyć swoją formułę Bruce'a Lee z grą Zorro, która była dość podobna. Chociaż było zabawnie, Zorro z jakiegoś powodu nie do końca zdołał odzyskać magię Bruce'a Lee.

Może to irytująca, zapętlona muzyka Zorro sprawiła, że odbiór był mniej entuzjastyczny. Atak na uszy, którego raz doświadczonego nie da się zapomnieć! Bruce Lee otrzymał później reedycję jako tytuł budżetowy na C64. To była naprawdę wielka wartość.

BĄBELKA BĄBELKA (1987)

Wytwórnia: Firebird, Projektant: Fukio Mitsuji (oryginalna gra), Stephen Ruddy (programista konwersji)

Bubble Bobble to konwersja japońskiej gry zręcznościowej z 1986 roku na C64. Ta konwersja była wówczas bardzo oczekiwana i nie zawiodła. W historii gry „Baron Von Blubba" porwał dziewczyny braci Bubby'ego i Bobby'ego i zamienił braci w Bubble Dragons, Buba i Boba. Bub i Bob muszą ukończyć sto poziomów w Jaskini Potworów, aby ich uratować. To gra platformowa pełna kolorów i uroku oraz piekielnie uzależniających rzeczy, gdy tylko zaczniesz w nią grać.

Możesz zamknąć potwory w bańce, a jeśli ci się to uda, zdobędziesz dodatkowe punkty. Chociaż C64 prawie nie potrzebował kolejnej gry platformowej, w tym przypadku zdecydowanie zrobiono wyjątek, ponieważ Bubble Bobble był natychmiast wciągający i czarujący, a nawet ci, którzy nie interesują się grami platformowymi, mogliby łatwo się uzależnić. Ta gra zdobyła upragnioną nagrodę Złotego Medalu ZZAP!64 i jest bardzo wysoko ceniona. To, co sprawia, że ta gra jest świetna, to głębia świata, w który rzuca gracza.

Jedną z krytyki wielu wczesnych gier na C64 jest to, że nie mają one wielu ekranów i można je dość łatwo pokonać. Z pewnością nie jest tak w przypadku Bubble Bobble, która ma sto ekranów i staje się coraz trudniejsza. W końcu z pewnością będzie wyzwaniem nawet dla najbardziej zahartowanych platformówek, a ty będziesz chciał wymyślić, jak zdobyć wszystkie bonusy i ukryte ekrany.

Konwersje gier zręcznościowych na C64 czasami były trafione lub nietrafione. Rzeczy takie jak Space Harrier nie zostały przetłumaczone szczególnie dobrze, ale Bubble Bobble jest jednym z najlepszych transferów arkadowych na C64 i powinien zadowolić każdego, kto był już fanem tej gry.

Największą pochwałą, jaką można wystawić Bubble Bobble, jest to, że prawdopodobnie spodoba się nawet osobom, które nie lubią gier platformowych. To wyjątkowe i przyjemne doświadczenie oraz jedna z najlepszych platformówek, jakie kiedykolwiek wydano na C64. Bubble Bobble to ogólnie świetna rzecz i świetna gra.

CHŁOPIEC W BUGGY (1987)

Wytwórnia: Elite, Projektant: Dave Thomas

Buggy Boy to gra wyścigowa terenowa oparta na japońskim automacie zręcznościowym z 1985 roku. Gracz jeździ buggy po torze, unikając przeszkód, takich jak ceglane ściany, płoty i skały. Jest pięć torów - Offroad, który należy przejść pięć razy, północny zimowy tor z pięcioma podtorami; Wschód ma pięć torów podrzędnych; Zachód i pięć torów , A podrzędnych, a południe to pustynny krajobraz z pięcioma torami podrzędnymi.

Istnieje limit czasu na ukończenie utworów. Buggy musi również przejeżdżać przez bramki. Można zbierać flagi i inne bonusy.
Przejechanie przez znacznik czasu daje dodatkowy czas na ukończenie etapu.

To świetna konwersja gry zręcznościowej i dobra wyścigówka na C64. To bardzo uzależnia. Poziom trudności jest mniej więcej odpowiedni, a późniejsze podścieżki są trudniejsze. Animacja jest płynna, a grafika jest w porządku. Sterowanie jest bardzo responsywne. W grze dostępne są również różne tory. Podsumowując, jest to zabawna gra wyścigowa na C64.
Gra jest znana jako Speed Buggy w Ameryce Północnej. Buggy Boy zdobył upragnioną nagrodę Złotego Medalu w ZZAP!64 (najpopularniejszym magazynie C64 tamtej epoki) i okazał się wielkim hitem wśród graczy, którzy lubią gry wyścigowe.

Jeśli chodzi o grafikę, Buggy Boy nie jest najlepiej wyglądającą grą na C64, ale rozgrywka jest znakomita, co w sumie daje frajdę. Łazik wykonuje imponujący obrót, gdy się rozbija, i jest kilka miłych akcentów, takich jak ciemność po wjechaniu do tunelu. Projekty kursów w grze są bardzo dobre, a gra toczy się w szybkim tempie, gdy już zaczniesz. Jak na razie przewijanie jest dość imponujące. Jedną z interesujących rzeczy w Buggy Boy jest to, że nie próbuje być prostą konwersją swojego arkadowego odpowiednika, ale raczej stara się być interpretacją. To było logiczne posunięcie, ponieważ chociaż C64 nie dorównuje grafice automatu do gier, to może – w tym przypadku – odtworzyć zabawę i rozgrywkę.

Jeśli podobał Ci się Buggy Boy, inną grą, którą polecam, jest The Great American Cross-Country Road Race. To jest gra Activision z 1985 roku. The Great American Cross-Country Road Race to gra wyścigowa. Gracz jeździ samochodem po Ameryce. Przeszkody to warunki drogowe, patrol na autostradzie, pogoda i brak paliwa. Istnieją cztery różne trasy z różnymi tablicami wyników najszybszego czasu. Los Angeles do Nowego Jorku, Seattle do Miami i San Francisco do Waszyngtonu oraz trasa przecinająca Stany Zjednoczone - odwiedzając każde miasto na mapie.

Chociaż może brakować grafiki i dźwięku, The Great American Cross-Country Road Race to wspaniała gra wyścigowa na C64. Istnieją inne gry samochodowe na C64, które wyglądają bardzo podobnie, ale ta gra ma pewne aspekty, które czynią ją inną. Istnieją różne warunki pogodowe, a nawet nocna jazda. Oznacza to, że naprawdę czujesz się jak w podróży. Jest też kilka miłych akcentów, takich jak pogoda wpływająca na prowadzenie samochodu. W samochodzie trzeba też zmienić biegi. Innym aspektem jest konieczność zwolnienia przez policję, którą można wykryć za pomocą radaru. Gra została pierwotnie napisana dla 8-bitowych systemów Atari. Został zainspirowany filmem The Gumball Rally z 1976 roku .

IGRY KALIFORNIJSKIE (1987)

Etykieta: Epyx, Projektant: Liczne

California Games to gra sportowa obejmująca wiele wydarzeń. Gracz wybiera sponsora, a nie kraj, o który będzie rywalizował. Sponsorami są prawdziwe firmy, takie jak Casio i Kawasaki. Imprezy to Half Pipe (jazda na deskorolce); Torba na stopy; surfing; łyżwiarstwo; BMX i latający dysk. W rywalizacji może wziąć udział maksymalnie ośmiu graczy. To kolejna pozycja - piąta - w słynnej sportowej serii C64 firmy Epyx. Można by pomyśleć, że po pięciu wpisach ta seria może stać się nieco męcząca i taka sama, ale California Games nie tylko udaje się odświeżyć formułę, ale w tamtym czasie była to najbardziej imponująca graficznie gra sportowa wyprodukowana przez Epyx. Krótko mówiąc, California Games mre niż usprawiedliwia swoje własne istnienie i jest na tyle różne od tego, co było wcześniej, aby nie czuć się znowu tak samo.

California Games oferuje szereg zabawnych wydarzeń. Wszystkie są ładnie animowane i są zabawne. Wydarzenie surfingowe wydaje się być najbardziej popularne w tej grze. Jedną z mocnych stron serii Epyx jest to, że wiele wydarzeń przedstawionych w grach z łatwością mogłoby być grą samą w sobie. To sprawia, że wszystkie gry z wieloma wydarzeniami Epyx wydają się bardziej warte swojej ceny, a także zapewniają mnóstwo wydarzeń, w których można zatopić zęby w każdej pojedynczej grze. Animacje, tła i przewijanie w różnych wydarzeniach są doskonałe. Epyx mógł z łatwością po prostu wybrać coś takiego jak impreza BMX lub surfowanie tutaj i byłby to całkiem przyzwoita gra sama w sobie.

Grafika – zwłaszcza tła – jest duża i odważna, co pokazuje ulepszenia w stosunku do wczesnej serii sportowej Epyx.
Wydarzenia są również urozmaicone - pociąga ich nieco nietypowy charakter i panuje przyjemna, skąpana w słońcu atmosfera plaży. Zwykła doskonała prezentacja Epyx jest tutaj widoczna z mnóstwem fajnej muzyki i akcentów w trakcie gry. Chociaż na pierwszy rzut oka oferowane sporty brzmią mniej atrakcyjnie niż inne gry Epyx (w których rywalizowałeś w lekkiej atletyce i zimowych

wydarzenia) poszczególne wydarzenia są zabawne, a ta gra jest bardzo dopracowana i atrakcyjna.

Seria symulacji sportowych firmy Epyx na C64 jest słusznie znana i legendarna, a California Games jest więcej niż godnym dodatkiem do biblioteki Epyx. Jeśli podobały Ci się inne multi-sportowe gry Eypyx, ta zdecydowanie powinna ci się spodobać.
California Games to ogólnie świetna zabawa i oferuje interesującą i zabawną odmianę od zwykłych zawodów lekkoatletycznych, które zwykle odbywają się w tych multisportowych grach. Ta gra była wielkim hitem w 1987 roku i wyprzedziła sprzedaż poprzednich gier sportowych Epyx. Po niespełna dwóch latach od premiery California Games sprzedało się w półmilionowym nakładzie.

ZAMKI DOKTORA CREEP (1984)

Wytwórnia: Broderbund, Projektant: Ed Hobbs

The Castles of Doctor Creep to platformowa zręcznościowa gra przygodowa. Gracz musi uciec z każdego z trzynastu średniowiecznych zamków należących do Doktora Creepa. Gracz wybiera jeden z zamków, a następnie przechodzi przez pokoje lub zamek do wyjścia. Gracz wspina się po linach i drabinach, aby rozwiązać zagadki i wyjść z pokoju. Używane są klucze i dzwonki do drzwi. Urządzenia teleportacyjne są czasami używane do poruszania się po pokojach. Przenośniki taśmowe, pistolety laserowe i pola siłowe są po to, aby zatrzymać gracza. W niektórych pokojach potwór i mumie Frankensteina muszą zostać uwięzione i zabite. Od czwartego zamku na zagadki stają się trudniejsze. Istnieje opcja dla dwóch graczy, w której dwóch graczy pracuje razem.

To zabawna wczesna gra platformowa, która stała się kultowym klasykiem. Chociaż grafika jest prymitywna, ma wielki urok dzięki tekstowi i różnym potworom, które są bardzo kolorowe.
Ścieżka dźwiękowa z muzyką klasyczną wzbogaca grę. Jest to wspaniała gra platformowa i łamigłówka, a łamigłówki są zabawne do rozwiązania. Istnieje wiele zamków i pokoi do zabawy.

W połączeniu z zabawną historią i nazwami zamków, takimi jak Carpathia, Lovecraft i Sylvania, panuje wspaniała atmosfera horroru.
Tryb dla dwóch graczy jest dobrym dodatkiem do gry. Chociaż po wydaniu otrzymał mieszane recenzje, wielu graczy uważa, że był to jeden z wielkich niedocenionych klejnotów ery C64.

Możesz mieć wrażenie, że C64 i inne domowe systemy do gier z tamtej epoki miały w końcu o kilka gier platformowych za dużo, ale jeśli lubisz ten gatunek, to The Castles of Doctor Creep jest jednym z najbardziej grywalnych i zabawnych przykładów. Ta gra nie ma żadnych niewiarygodnie oryginalnych koncepcji ani niezwykle rozbudowanej grafiki, ale ma strasznie dużo oldschoolowego uroku i grywalności. The Castles of Doctor Creep jest również jedną z najprzyjemniejszych gier dla dwóch graczy na C64 i już za to ma wysoką ocenę. W grze jest dwieście pokoi, więc powinno ci to wystarczyć na jakiś czas.

MISTRZOSTWA W WRESTLINGU (1986)

Wytwórnia: Epyx, Projektant: Richard Ditton, Elaine Ditton

Championship Wrestling to profesjonalna gra wrestlingowa firmy Epyx. Ponieważ firma ta słynęła ze swoich symulacji sportowych, Championship Wrestling było bardzo wyczekiwane i – na szczęście – okazało się całkiem niezłe. Właściciele C64 byli w dużej mierze rozczarowani w poprzednim roku, kiedy Melbourne House wypuściło grę zapaśniczą Rock'n Wrestle, ale Championship Wrestling było na szczęście znacznie lepsze niż ta gra. W Championship Wrestling gracz wybiera zapaśnika, a następnie musi pokonać pozostałych ośmiu zapaśników.

Zapaśnicy to KC Colossus, Purple Hays, Colonel Rooski, Prince Vicious, Zantoklaw, Zeke Weasel, The Berserker i wyjący Manslayer.

Każdy gracz ma pasek energii. Wykonywanie ruchów lub przyjmowanie trafień wyczerpuje pasek energii. Jest 25 ruchów. W rywalizacji może wziąć udział maksymalnie ośmiu graczy

Zapasy były niezwykle popularne w latach 80. i jest to prawdopodobnie najlepsza gra zapaśnicza na C64. Zapaśnicy wydają się być wzorowani na prawdziwych zapaśnikach – na przykład KC Colossus jest wyraźnie podobny do Hulka Hogana. Zapaśnicy są dobrze przedstawieni i jest ich sporo. Każdy zapaśnik jest dobrze zdefiniowaną postacią - co jest oczywiście ważne w zapasach, ponieważ opiera się bardziej na osobowościach. Miłym akcentem jest to, że każdy zapaśnik ma swój własny motyw muzyczny. Może jednak szansa na stworzenie zapaśnika byłaby dobrym rozwiązaniem.

Sterowanie w Championship Wrestling jest stosunkowo łatwe w użyciu z dużym zakresem ruchów i specjalnymi ruchami niestandardowymi dla każdego zapaśnika. Animacje w meczach zapaśniczych są w porządku - dzięki czemu gra jest przyjemna.

Epyx próbował i nie udało mu się uzyskać licencji World Wrestling Federation na grę, ale to tak naprawdę nie ma znaczenia. Championship Wrestling jest kolorowy, dobrze zaprojektowany i zapewnia całkiem niezłą zabawę. Sam nigdy nie przepadałem za grami wrestlingowymi, ale przy tej zdecydowanie dobrze się bawiłem.

Możesz przypinać, uderzać i kopać przeciwników, a szczegóły tła (wraz z entuzjastycznym tłumem) są bardzo dobre.
Prezentacja gry jest zgodna z wysokimi standardami, jakich można by oczekiwać od Epyx, a sama walka jest dobrą zabawą. To mniej więcej wszystko, czego można chcieć od gry wrestlingowej z 1986 roku, a fakt, że gra ma mnóstwo charakteru i osobowości, zwiększa wrażenia. Mogłeś zrobić kilka dodatkowych ruchów, aby wdrożyć w Championship Wrestling, a gra nie jest najdłuższa, ale była to zdecydowanie najlepsza gra zapaśnicza na C64.

Co dziwne, pomimo atrakcyjności zapasów po obu stronach
Atlantic nie było tak wielu gier zapaśniczych na C64 (byłbyś

myślałeś, że Big Daddy's Wrestling byłoby oczywistą licencjonowaną grą w Wielkiej Brytanii?), a większość z nich była absolutnie okropna.

W latach osiemdziesiątych Championship Wrestling przynajmniej dało wrestlingowym dzieciakom jedną przyzwoitą grę zapaśniczą. Championship Wrestling to atrakcyjna i przyjemna gra.

STWORZENIA 2 (1992)

Wytwórnia: Thalamus, Projektant: John Rowlands

Creatures 2: Torture Trouble to gra logiczna i platformowa.
W grze są trzy wyspy, które zawierają szereg etapów, które trzeba ukończyć. Bonusowe monety są zdobywane podczas ekranów tortur, przerywników i poziomów skakania po wyspach, które można wykorzystać na dodatkowe życia.

Na ekranach tortur należy wykonać szereg zadań, takich jak strzelanie do przełączników lub przesuwanie kamienia, aby wykonać zadanie w celu uwolnienia dzieci. W Interludiach dziecko zostaje rzucone przez potwora, a gracz musi odbić dziecko w bezpieczne miejsce za pomocą trampoliny. Na ekranach demonów należy zabić trzy demony, kopiąc małe zwierzęta do rur. W sekwencjach Island Hopping gracz musi przepłynąć wyspę, przewożąc dzieci w bezpieczne miejsce, walcząc z potworami. Sekwencja końcowa przedstawia walkę z potworem.

Jest to kontynuacja gry Creatures, która ukazała się w 1990 roku.
Creatures 2 nie jest przewijaną platformówką, jak oryginał. Ma jeden ekran, na którym toczy się cała akcja. Rozgrywka jest bardzo wciągająca, choć niektórzy sugerowali, że podwodne sekcje są lekko męczące. Puzzle są zabawne w rozwiązywaniu. Grafika jest wspaniała i bardzo urocza. Szczególnie sceny ze śniegiem są bardzo efektowne. Różne postacie wyglądają wspaniale i - biorąc pod uwagę surrealistyczną aurę gry - jest świetny humor. Zawiera zabawnie krwawe sceny tortur z zabawnymi makabrycznymi zgonami

postać nie jest zapisana. Warto zagrać choćby dla początkowej sekwencji napisów. Oczywiście jest też fantastyczna ścieżka dźwiękowa do gry. To jest późne wydanie C64. Został wydany wyłącznie na C64 w 1992 roku.

Creatures 2 to jedna z najbardziej efektownie wyglądających gier na C64. Tła są niezwykle zróżnicowane i często się zmieniają, a ilość kolorów na ekranie jest niesamowita. Kreskówkowa grafika ma też wiele uroku i osobowości. Zanim ta gra została wydana, scena C64 miała lepsze dni i powoli stawała się reliktem przeszłości, ale tutaj było przypomnienie, jak niesamowitą maszyną może być i przyjemne ostatnie hurra. Creatures 2: Torture Trouble to szybka, zabawna, zabawna, wciągająca i świetna mała gra. Fakt, że jest to również pięknie wyglądająca gra z pomysłowymi i błyszczącymi dodatkami i efektami, to tylko wisienka na torcie.

DAN DARE: PILOT PRZYSZŁOŚCI (1986)

Wytwórnia: gry Virgin, Projektant: Andy Wilson

Dan Dare: Pilot of the Future to zręcznościowa gra przygodowa oparta na komiksowym bohaterze Dan Dare. Dan Dare zasłynął na łamach komiksów Eagle i był czymś w rodzaju brytyjskiej wersji Bucka Rogersa. Najlepszym opisem Dana Dare'a jest Biggles in Space. W grze Dan Dare musi udaremnić próbę arcyzłoczyńcy Mekon, aby rzucić asteroidę na Ziemię. Dan Dare musi udać się na asteroidę i – jak zawsze – pokrzyżować plany Mekona. To okaże się dość trudnym zadaniem - ale wtedy prawdopodobnie nie chciałbyś tego zrobić w żaden inny sposób.

Wydaje się, że Dan Dare: Pilot of the Future nigdy nie jest wspominany, gdy ludzie dyskutują o najlepszych grach na C64, ale można argumentować, że jest to niedoceniany klejnot z interesującą mechaniką rozgrywki. Przede wszystkim gra wygląda niesamowicie i ma wyglądać jak komiks, który ożył. Kolor jest odważny i żywy i

Sam Dan ma przyjemną kreskówkową jakość komiksu. Odkrywanie asteroidy jest zabawne, a tła są niezmiennie interesujące i atrakcyjne. Jest też kilka miłych akcentów, takich jak sposób, w jaki musisz używać latarki w ciemnym pokoju. To, co naprawdę sprawia, że ta gra jest interesująca, to połączenie różnych gatunków gier – co mogłoby zaowocować psim śniadaniem, ale w rzeczywistości działa tutaj pięknie.

Dan Dare zawiera element gry platformowej, ale jest to również gra przygodowa z różnymi zagadkami do rozwiązania. W grze jest nawet element bijatyki, ponieważ za każdym razem, gdy napotkasz jednego z nikczemnych drzew, musisz wdawać się w bójki. Uwielbiam szczegóły w tej grze - takie jak migające światła na maszynach w sterowni i efekty wodne. Co ciekawe, przygotowano różne wersje tej gry na różne systemy. Więc ta gra jest specjalną nową wersją tylko na C64, a nie bezpośrednią repliką wersji Amstrad lub Spectrum. Nie mogę ręczyć za tę grę na innych systemach, ale wersja na C64 to świetna zabawa.

Pod koniec gry w końcu stajesz twarzą w twarz z Mekonem, a on najwyraźniej nie jest zbyt szczęśliwy, widząc Dana, ponieważ zaczyna rzucać w ciebie granatami. Dan Dare: Pilot of the Future to jedna z tych gier, które bardzo się lubią, ponieważ widać, że włożono w to miłość, miłość i ciężką pracę. To jeden z najlepszych przykładów licencjonowanej gry na C64. Połączenie atrakcyjnej komiksowej grafiki i melanżu stylów rozgrywki sprawia, że Dan Dare: Pilot of the Future jest niezapomnianym przeżyciem. Prawdopodobnie nie będzie to filiżanka herbaty dla wszystkich, ale Dan Dare: Pilot of the Future to bardzo dobrze wykonana i interesująca gra. Jednym drobnym zastrzeżeniem jest jednak to, że gra nie ma muzyki – a szkoda.

OBROŃCA KORONY (1987)

Wytwórnia: Cinemaware, Projektant: Kellyn Beeck

Defender of the Crown to gra strategiczna osadzona w średniowiecznej Anglii - w 1149 roku. W grze różni ludzie walczą o kontrolę nad koroną. Gracz wybiera Saksończyka – spośród Wilfreda z Ivanhoe, Cedrica z Rotherwood, Geoffreya Longsworda lub Wolfrica Dzikiego. Wrogami walczącymi z Sasami o kontrolę nad Anglią są Normanowie. Gracz musi pokonać armie wrogów i przejąć ich zamki, aby zdobyć ich terytorium. Terytorium można zdobyć w pojedynkach na koncepcje.

To klasyczna gra na C64 firmy Cinemaware, która stworzyła serię klasycznych przygodowych gier strategicznych, takich jak Rocket Ranger. Został po raz pierwszy wyprodukowany dla Amigi w 1986 roku i służył jako prezentacja zaawansowanej grafiki maszyny. C64 ma oczywiście gorszą grafikę niż wersja na Amigę, ale wersja tej gry stworzona na C64 jest wciąż znakomita i klimatyczna. Zawiera serię zabawnych minigier, takich jak potyczki i strzelanie kamieniami z katapulty do zamku wroga. Element strategii zdobywania części mapy i budowania armii jest uzależniający. Pamiętną częścią jest scena miłosna po uratowaniu damy w zamku wroga.

Defender of the Crown to gra o wspaniałej oprawie filmowej i była jedną z najbardziej ambitnych gier swojej epoki. Do dziś wygląda całkiem nieźle. Gra jest fajnym połączeniem strategii i rzeczywistej rozgrywki. Wiele osób uważa, że wersja na C64, choć nie tak ładna jak wersja na Amigę, w rzeczywistości miała lepszą rozgrywkę. Ta gra jest doskonałym przykładem tego, do czego zdolny był C64. Można argumentować, że rozgrywka może nie mieć największej głębi i że Defender of the Crown jest po prostu wizytówką fantazyjnej nowej grafiki, ale jest to niedorzecznie niesprawiedliwe, ponieważ w sercu imponującego projektu wizualnego wciąż znajduje się doskonała gra.

Defender of the Crown to jedna z tych gier, w które każdy posiadacz Amigi lub C64 po prostu musiał zagrać i nie był rozczarowany, gdy sam spróbował. Nigdy nie zapomnisz pięknych statycznych obrazów ani fajnych potyczek 3D.

Defender of the Crown to prawdziwie kinowe przeżycie i jedna z najbardziej ambitnych gier, jakie kiedykolwiek wydano na C64. To jedna z tych gier z końca lat osiemdziesiątych, w które po prostu MUSISZ zagrać.

GRA DETEKTYWNA (1986)

Wytwórnia: Argus Press Software, Projektant: Sam Manthorpe

The Detective Game, opracowana przez Sama Manthorpe'a i wydana w 1986 roku przez Argus Press Software, występuje w roli inspektora Snide'a, twardego detektywa ze Scotland Yardu, który zostaje wezwany do zbadania sprawy w ogromnej luksusowej willi. Jest rok 1974 i zrzędliwy stary milioner Angus McFungus właśnie zmarł w niewyjaśnionych okolicznościach. Snide, jako dorosły inspektor, który nie potrzebuje wsparcia, wchodzi sam, aby zbadać willę, aby dowiedzieć się, co się stało. Niestety, jak to zwykle bywa, nie trwa długo, zanim inni goście zaczną padać jak muchy, a Snide musi nie tylko przeżyć, ale także rozwiązać tę kłopotliwą zagadkę.

Jest to zdecydowanie gra inspirowana Cluedo – nawet obsada zwykłych podejrzanych wydaje się odzwierciedlać tych z gry planszowej, wraz z dość niesympatycznym kamerdynerem. Naturalnie, w pierwszej kolejności należy zebrać dowody. Są one przechowywane pojedynczo w torbach i jest ich dziesięć do zebrania w całej historii i dopiero wtedy Snide może wskazać winowajcę. Gra detektywistyczna toczy się w czasie rzeczywistym lub przynajmniej w rozsądnej symulacji, ponieważ pewne wydarzenia nie nastąpią, jeśli gracz nie będzie badał i poruszał się po domu. Stanie w miejscu spowoduje zatrzymanie zegara, ale nie spowoduje wystąpienia pewnych zdarzeń. Ogólnie rzecz biorąc, gracz ma dwie godziny i dwadzieścia minut czasu rzeczywistego na rozwiązanie zagadki, w przeciwnym razie gra się skończy.

Ogólnie rzecz biorąc, jest to zabawna gra, która różni się nieco od strzelania do kosmitów i symulacji sportowych. To bardziej niż cokolwiek innego gra przygodowa z grafiką i chociaż nie zachwyciła świata swoimi oryginalnymi recenzjami, później stała się kultowym ulubieńcem dzięki sympatycznej i kolorowej prezentacji oraz

wciągająca mieszanka subtelnych i mniej subtelnych łamigłówek. Ukończenie tej gry może być dość trudne, ale śmiem twierdzić, że jeśli naprawdę utkniesz, prawdopodobnie znajdziesz gdzieś teraz instrukcję. Jeśli lubisz kryminały i graficzne przygody, ta gra powinna ci się bardzo spodobać. Ma dużo klimatu i fajne poczucie humoru.

Strefa zrzutu (1984)

Etykieta: US Gold, Projektant: Archer MacLean

Dropzone jest inspirowane grą zręcznościową Defender. Na księżycu Jowisza baza naukowo-badawcza jest atakowana przez kosmitów. Gracz kontroluje mężczyznę w plecaku odrzutowym, uzbrojonego w laser, trzy inteligentne bomby i urządzenie maskujące, aby uratować naukowców. Naukowcy są w kapsułach przetrwania na powierzchni. Strąki muszą zostać zebrane i umieszczone w silosie – strefie zrzutu. To klasyczna strzelanka. Chociaż grafika na pierwszy rzut oka wygląda na prostą, pasuje do gry, a przewijanie animacji jest bardzo dobre. Ruch człowieka z plecakiem odrzutowym jest przyjemny - gra uwzględnia grawitację - i łatwy do kontrolowania, mimo że gra jest dość szybka. Istnieje wiele efektów dźwiękowych, eksplozji i efektów, które dodają atmosfery. Laser i inne bronie są bardzo satysfakcjonujące w użyciu.

Dropzone działa naprawdę dobrze, ponieważ ruch i sterowanie są płynne – co jest niezbędne w grze tak szybkiej i wściekłej jak ta. Choć początkowo gra jest dość trudna, z czasem gracz wpadnie w hałaśliwy rytm Dropzone i zacznie przewidywać ataki wroga. Kiedy zaczniesz opanowywać tę grę, stanie się ona świetną zabawą. Możliwość ścigania się gracza po dowolnej stronie ekranu jest oczywiście świetną zabawą i daje przyjemne wrażenie swobody poruszania się.

Wczesnym klonem Defendera na C64 była gra o nazwie Guardian. Dropzone zasadniczo bierze Guardiana i wzmacnia wszystko do jedenastu (jak mógłby powiedzieć Nigel Tufnel) – tworząc zręczny

i satysfakcjonująca strzelanka, która przewyższa wszystko inne w tamtym czasie.

Dropzone emanuje klasą, a imponująca i dynamiczna grafika jest jedynie tłem dla tego, co naprawdę ważne – fantastycznej rozgrywki. Dropzone to jedna z tych gier, które większość użytkowników C64 na zawsze zapamięta. To był jeden ze złotych standardów maszyny i ponadczasowa strzelanka, w którą gra się dziś równie szybko i szaleńczo, jak w 1984 roku. Dropzone to bez wątpienia jeden z klasyków ery C64 i świetna gra. Jedynym zastrzeżeniem, jakie można mieć z Dropzone, jest to, że większa różnorodność tła byłaby miła. Fakt, że ta gra może być bardzo trudna, wydaje się teraz zaletą, ponieważ sprawia, że Dropzone jest wyzwaniem.

To będzie sprawdzian nawet dla najbardziej zatwardziałego fanatyka strzelanek.

Jeśli kochasz Dropzone, powinieneś także zagrać w grę Thalamus Retrograde z 1988 roku. Ta gra bardzo przypomina czasami Dropzone, ponieważ kontrolujesz kosmonautę, który wysadza wszystko w zasięgu wzroku i przewija w obu kierunkach, ale Retrograde wprowadza bardziej tradycyjną mechanikę strzelanek, a nawet elementy platformowe, gdy otwiera się świat, w którym toczy się gra. Grafika w Retrograde jest jasna i atrakcyjna i jest to naprawdę zabawna strzelanka dla tych, którzy mają ochotę na wybuchową akcję. Kolejną grą, w którą naprawdę warto zagrać, jeśli lubisz akcję w stylu Defender/Dropzone, jest gra Jeffa Mintera z 1986 roku, Iridis Alpha. Iridis Alpha jest szybka, szalona, błyskotliwa i całkowicie szalona.

EIDOLON (1985)

Wytwórnia: Lucasfilm, Projektant: Charlie Kellner

Gracz w tej grze ma XIX-wieczny pojazd, który został znaleziony w laboratorium. Spoglądając na pojazd, gracz zostaje przeniesiony do innego wymiaru i uwięziony w kompleksie jaskiń.
Stworzenia w jaskini są budzone przez energię z pojazdu. The

gracz musi poruszać się po poziomach jaskini, pokonując smoka na końcu każdego poziomu. Istnieje osiem poziomów i należy zebrać kule energii. Są w czterech różnych kolorach: żółtym, zielonym, czerwonym i niebieskim.

Stwory próbują wchłonąć energię Eidolona. Zielone kule mogą zmieniać wrogów w innych wrogów. Niebieskie kule mogą zamrażać wrogów. Każdy poziom ma trzy diamenty strzeżone przez wroga. Po pokonaniu wrogów i zebraniu diamentów gracz przechodzi na kolejny poziom. Gra kończy się, gdy smoki zostaną pokonane lub skończy się czas gry.

Ten wczesny Lucasfilm to bardzo klimatyczna i przerażająca gra. Pojazd wydaje się przypominać wiktoriańską maszynę do podróży w czasie z książki HGWellsa (i adaptacji filmowej z 1960 roku) The Time Machine . Gama stworzeń jest dobrze przedstawiona: są duże i ładnie animowane. Nigdy nie wiadomo, jakie stworzenie czai się za rogiem. Jest przedstawiony prawie w stylu strzelanki pierwszoosobowej ze wspaniałymi efektami 3D podczas poruszania się po jaskiniach. Są też fajne efekty dźwiękowe.

Gra Raid on Fractulus firmy Lucasfilm wykorzystywała technologię fraktali do przedstawiania gór. W tej grze góry zostały po prostu odwrócone, aby stworzyć jaskinie. Eidolon może wydawać się dość prymitywny dla współczesnych oczu i nie jest to najszybsza gra na świecie, ale to była całkiem niesamowita rzecz jak na rok 1985. Jeśli ktoś zakocha się w atmosferze gry, jest to bardzo wciągające doświadczenie. Interesujące w przypadku Lucasfilm jest to, że ich gry zdawały się przesuwać granice C64 do samej krawędzi. Te bardzo kinowe i ambitne gry były prawdopodobnie ZBYT ambitne dla C64 w tamtym czasie, ale ta jakość czyni je czasami fascynującymi.

The Eidolon to po prostu bardzo interesująca tajemnicza gra przygodowa z klasycznymi elementami science fiction i horroru. Z dzisiejszej perspektywy szybkość gry jest dość spokojna, a te potwory są mało szczegółowe, ale to wszystko było bardzo imponujące w 1985 roku, a te potwory były wtedy cholernie przerażające. Ta gra jest

fascynujący wczesny przykład kogoś, kto próbuje zrobić grę z perspektywy pierwszej osoby i – biorąc pod uwagę epokę – to też całkiem niezła próba. Eidolon prawdopodobnie nie będzie dla wszystkich, ale jeśli lubisz wciągające gry o wolniejszym tempie, to pozostaje to dobra rzecz.

ELITARNY (1985)

Wytwórnia: Firebird, Projektant: David Braben, Ian Bell

Elite to słynna gra kosmiczna / symulacyjna. Rozgrywkę obserwujemy z kokpitu statku kosmicznego. Istnieją grafiki wektorowe, które oddają akcję. Gracz wciela się w komandora Jamesona (nazwisko można zmienić), który przemierza kosmos jako astronauta i handlarz.
Do zbadania jest osiem galaktyk, a gracz zaczyna na stacji kosmicznej ze 100 kredytami. Pierwszym statkiem jest Cobra Mark III. Kredyty zdobywa się poprzez takie działania jak piractwo, misje wojskowe, handel, wydobywanie asteroid i polowanie na nagrody. Statki można ulepszać za pomocą takich przedmiotów, jak lepsze uzbrojenie i większa ładowność. Gra jest otwarta i tworzy ogromny świat do eksploracji przez gracza.

Elite jest często wymieniany jako pierwszy symulator lotów kosmicznych. Ci, którzy szukają gry akcji, mogą być rozczarowani Elite, ale jest to wciągające doświadczenie dla tych, którzy lubią strategię i bardziej realistyczny rodzaj gry sci-fi. Jest jednak strzelanina i kosmiczne walki psów. Grafika wektorowa wydaje się dziś prosta, ale w tamtych czasach była efektowna i pod wieloma względami zapewniała Elite jej niepowtarzalny wygląd i atmosferę. Elite to klasyczna i ważna gra. To skrzyżowanie strategii handlowej i strzelanki 3D. Właściciele C64 prawdopodobnie nigdy nie zapomną kłopotliwego i czasami frustrującego zadania dokowania na stacji kosmicznej.

Kluczem do Elite jest to, ile czasu poświęcisz. Jeśli włożysz wysiłek, nauczysz się rzetelnie dokować i zaczniesz handlować, ta gra oferuje imponującą głębię rozgrywki i jest zdumiewająca w budowaniu świata, który tworzy pod względem fikcyjnej wszechświat. Jeśli tylko rzucisz Elite szybkie spojrzenie, możesz ledwo zarysować powierzchnię

w ogóle i nie bardzo rozumiem grę. Na przestrzeni lat pojawiło się wiele kontynuacji i aktualizacji Elite, które powinny być zabawne dla każdego, kto lubił oryginalną grę. Jeśli lubisz Elite, prawdopodobnie powinieneś sprawdzić grę Firebird z 1987 roku o nazwie Tau Ceti.
Ta gra jest trochę jak bardziej nowoczesna wersja Elite i chociaż nie ma tej samej głębi rozgrywki i strategii, jest interesującą i dobrze wykonaną grą.

Jeśli lubisz elitę, zdecydowanie powinieneś też zagrać w Mercenary: Escape from Targ – grę Novagen z 1985 roku. Ta gra została pierwotnie zaprojektowana dla Atari i dzięki grafice w stylu wektorowym wydaje się być spokrewniona z Elite. W grze lądujesz awaryjnie na planecie zwanej Targ i musisz znaleźć sposób na ucieczkę. Sprawy komplikuje jednak obecność dwóch ras – jednej łagodnej i drugiej, bardziej wojowniczej najeźdźcy (to mniej więcej fabuła pierwszej klasycznej gry Unreal! z 1998 roku!) Mercenary: Escape from Targ to bardzo satysfakcjonująca gra, jeśli weźmiesz czas się w to zagłębić i jest to coś w rodzaju cudu komputerowego, ponieważ nie możesz uwierzyć, że tak ogromna gra może zmieścić się w C64. Grafika jest dziś nieuchronnie przestarzała, ale jak na tamte czasy była to niesamowicie wyglądająca gra.

Jeśli lubisz tego typu gry, z pewnością powinieneś zapoznać się z grą Melbourne House Supremacy: Your Will Be Done z 1991 roku. Supremacy: Your Will Be Done to gra strategiczna oparta na ikonach. W grze gracz – władca systemu Epsilon – musi tworzyć i chronić kolonie na planetach. Wróg próbuje zrobić to samo i musi zostać pokonany. Istnieją cztery poziomy umiejętności, a każdy poziom umiejętności ma inną rasę wroga: Hitotsu, Mittsu, Yottsu i Futatsu. Gracz najpierw wybiera, do którego układu planetarnego chce wejść. Systemy planetarne mają coraz więcej planet, lepsze statki kosmiczne i bardziej wymagającą komputerową sztuczną inteligencję w miarę postępów w grze. W systemie gracz i komputerowy przeciwnik mają jedną planetę. Gracz musi skolonizować planety przed przeciwnikiem.

Planety trzeba poddać terraformacji, zaopatrywać w żywność i energię oraz podnieść podatki. Wojsko na planetach musi być finansowane i wyposażone. Grę wygrywa się, przejmując bazę wroga.

Supremacy: Your Will Be Done to świetna późna gra na C64 z bardzo dobrą grafiką i muzyką. Jest to gra strategiczna w stylu Civilization. Jest dużo rozgrywki z czterema różnymi przeciwnikami do pokonania i wieloma planetami do przejęcia. Istnieje również duża różnorodność w grze z różnymi podejściami, które można zastosować.
System ikon i różne ekrany są łatwe w użyciu. Gra została pierwotnie napisana na 16-bitowe komputery Atari ST i Amiga w 1990 roku.

Kolejną grą, którą powinieneś wypróbować, jeśli lubisz Elite, jest gra Accolade Psi-5 Trading Company z 1986 roku. Psi-5 Trading Company to gra strategiczno-handlowa. Ta gra ma pewne oczywiste podobieństwa do Elite. Gracz kieruje statkiem towarowym w kosmosie. Gracz kieruje również załogą i musi transportować ładunki przez przestrzeń kosmiczną, narażając się na niebezpieczeństwa ze strony piratów. Załoga zostaje wybrana do obsadzenia statku. Potrzebna jest inna osoba do broni, nawigacji, skanowania, napraw i inżynierii. Wybory załogi obejmują kosmitów i roboty. Można wybrać spośród trzydziestu członków załogi. Każdy możliwy członek załogi ma inne zdolności i cechy i jest pokazany w dokumentacji, którą można przeglądać. Wybrana załoga wpływa na powodzenie misji i otrzymuje rozkazy kierowania statkiem. Gra jest przegrana, jeśli statek zostanie splądrowany lub poważnie uszkodzony. Gra jest wygrana, jeśli jakiś ładunek zostanie dostarczony. Na ekranie znajduje się ekran widoku kosmosu, ekran członka załogi, ekran wiadomości i różne przyciski statusu.

Psi-5 Trading Company to zabawna gra o handlu kosmicznym, w której możesz zostać kapitanem statku, jak w jednym z kosmicznych programów science-fiction, takich jak Red Dwarf czy Star Trek. Grafika jest kolorowa, a na ekranie można zobaczyć wielu członków załogi. W ich wiadomościach i przedstawieniach jest też dużo humoru - zwłaszcza, gdy zaczynają się stresować i tracą kontrolę. Gra jest symulacją zarządzania kryzysowego, w której gracz musi zarządzać statkiem, który jest atakowany, plądrowany itp. Wybory członków załogi i decyzje graczy wpływają na powodzenie misji, co sprawia, że gra jest bardzo satysfakcjonująca. Psi-5 Trading Company to ciekawa i dobrze wykonana gra, która spodoba się miłośnikom strategii

i humor w swoich grach. Jeśli nic innego Psi-5 Trading Company była odmianą od niekończących się strzelanek.

MIĘDZYNARODOWA PIŁKA NOŻNA EMLYN HUGHES (1988)

Wytwórnia: Audiogeniczna, Projektant: Graham Blighe

Emlyn Hughes International Soccer to symulacja piłki nożnej. Jej nazwa pochodzi od Emlyna Hughesa - byłego piłkarza reprezentacji Anglii i Liverpoolu. Był też kapitanem w teleturnieju A Question of Sport. C64 był ozdobiony grami piłkarskimi, a wiele z nich było okropnych, ale ta gra jest zdecydowanie złotym standardem, jeśli chodzi o symulacje piłki nożnej na C64. Gra jest częścią gry w piłkę nożną. Nazwy drużyn, zawodników i kolory strojów można edytować. Gracze mają oceny graczy, dostępne są rozgrywki ligowe i pucharowe, a także jednorazowe mecze towarzyskie.

To fantastyczna gra piłkarska i jedna z najlepszych symulacji sportowych na C64. Gra jest bardzo grywalna, a piłką można poruszać się po boisku za pomocą joysticka - piłkę można kopać w 5 różnych kierunkach, przytrzymując przycisk strzału i przesuwając joystick w kierunku, w którym chcesz lecieć, a następnie puszczając przycisk ognia.

W grze występują również inne ruchy, takie jak wślizgi i uderzenia głową.

Ta gra wydaje się być ulepszeniem innego klasyka C64 o nazwie International Soccer. W International Soccer piłkę można było kopać tylko po ziemi. To było naprawdę satysfakcjonujące, kiedy po raz pierwszy grałem z Emlynem Hughesem i kopnąłem piłkę w powietrze! Grafika nie jest tak przełomowa w Emlyn Hughes, ale rozgrywka z nawiązką to nadrabia. Zawodnicy są ładnie animowani i zawsze czujesz, że piłka jest łatwa do kontrolowania i podania - co jest oczywiście niezbędną cechą każdej gry w piłkę nożną.

Rzeczą, która naprawdę zabija wiele słabszych gier piłkarskich na C64, jest fakt, że są one zbyt wolne. Nie ma nic bardziej frustrującego niż mecz piłki nożnej, w którym zawodnicy poruszają się jak ślimaki, a piłka ma ciężar i kontrolę jak cegła. Na szczęście zawodnicy i piłka w Emlyn Hughes płynnie płyną i szybko, więc zawsze jest dobre wyczucie tempa. Emlyn Hughes International Soccer oferuje świetną rozgrywkę i sterowanie oraz pozostaje satysfakcjonującym doświadczeniem dla każdego, kto lubi gry w piłkę nożną. Emlyn Hughes International Soccer to świetna gra i prawdopodobnie najlepsza gra piłkarska na C64.

POCHOWANY (1985)

Wytwórnia: Ultimate, Projektant: Dave Thomas

Entombed to przygodowa gra akcji w rzucie izometrycznym. Graczem jest poszukiwacz przygód Sir Arthur Pendragon, który próbuje uciec z egipskiego grobowca, zanim skończy się tlen. Arthur musi rozwiązywać rozmaite zagadki i walczyć z wrogami za pomocą bicza. Istnieją ciemne obszary grobowca, które można zobaczyć za pomocą pochodni. Gracz ma pasek energii, który wyczerpuje się, gdy zostanie dotknięty przez wrogów. Zabicie wrony uzupełni pasek. Jeśli pasek energii opróżni się, gra się kończy. Grób ma siedem poziomów.

Entombed to urocza gra przygodowa w stylu Indiany Jonesa.
Są tajemniczy wrogowie, z którymi trzeba walczyć: mumie, skorpion/bazyliszek, grube muchy i cienkie muchy. Grafika została nazwana trochę toporną, ale tu się sprawdza i dodaje uroku. Animacje są jednak bardzo dobre. Arthur jest charakterystyczną postacią, a gra ma mnóstwo uroku i charakteru. Istnieją nastrojowe tła motywów starożytnego Egiptu i kilka ładnych szczegółów. Kolejnym miłym aspektem są różne kolory w różnych pokojach. Są świetne efekty dźwiękowe z - na przykład - odgłosami kroków, choć brakuje muzyki. Istnieją interesujące, choć nieco trudne zagadki do rozwiązania.

Gra jest kontynuacją The Staff of Karnath (1985). Kolejną kontynuacją z Sir Arthurem Pendragonem i podobną rozgrywką i grafiką był Blackwyche - osadzony na nawiedzonym galeonie.
Entombed to bardzo wciągająca gra, w której będziesz chciał odkrywać różne pomieszczenia i poziomy. Kolorowa i atrakcyjna wizualna prezentacja gry jest bardzo przyjemna i łagodzi blokowe projekty postaci i animacje. Jest to rodzaj gry, w którą możesz z łatwością grać godzinami, gdy po raz pierwszy ją załadujesz, ponieważ aspekt eksploracji gry jest świetną zabawą.

Entombed spotkał się z bardzo dobrym przyjęciem, gdy pojawił się na C64 i zdobył zasłużone 93% w ZZAP!64

ZAKAZANY LAS I POZA ZAKAZANYM LASEM (1983)

Wytwórnia: Cosmi, Projektant: Paul Norman

Zakazany Las to gra przygodowa/akcji. Gracz wciela się w łucznika, który przebywa w lesie pełnym potworów, takich jak gigantyczne pająki, żaby, smoki, węże i czarodzieje. Ostatnim wrogiem jest Demogorgon.

Istnieją cztery poziomy trudności: Innocent, Trooper, Daredevil i Crazy. Gracz ma trzy życia i 40 strzał: są one odświeżane na koniec każdego poziomu. Poziom 1 obejmuje ogromne czarne pająki. Poziom 2 ma gigantyczne osy. Poziom 3 ma potworne żaby. Poziom 4 ma smoka.
Poziom 5 Duchy i szkielety. Poziom 6 ma gigantycznego węża. Poziom 7 to Demogorgon.

Jeśli gracz wygra, gra rozpoczyna się od następnego najwyższego poziomu trudności.

To bardzo przerażająca i klimatyczna gra z przerażającymi potworami i świetną muzyką w stylu horroru. Jest to jedna z pierwszych gier komputerowych z animowaną krwią. Grafika jest prymitywna i blokowa, ale dodaje uroku. Są prawie

w stylu malarstwa abstrakcyjnego - dodające grze surrealistycznego klimatu. Ponadto gra ma przewijanie paralaksy, cykl dnia i nocy, a niektóre potwory poruszają się do przodu z tła. Jest to, pomimo dość zwyczajnej grafiki, bardzo przełomowa gra kinowa na rok 1983. Programista Paul Norman chciał stworzyć doświadczenie w stylu kinowym, a jego potwory zostały zainspirowane filmami Noc demona (1957), Jason and the Argonauts (1983) i Tajemnicza wyspa (1961).

Norman prawie skończył grę, kiedy firma, dla której pracował Synchro, zbankrutowała. Na szczęście inna firma - Cosmi - zatrudniła go po obejrzeniu Zakazanego Lasu i był w stanie ukończyć grę.

Kontynuacja zatytułowana Beyond the Forbidden Forest została wydana w 1985 roku. Ta gra jest prawdopodobnie nawet lepsza niż oryginał i ma wyjątkowo przerażającą ścieżkę dźwiękową i atmosferę. Te dwie gry to świetne wczesne przykłady przetrwania w horrorze – choć bardziej zręcznościowe niż strategiczne czy przygodowe. Kontynuacja nieznacznie zmienia perspektywę granej postaci i ogólnie uważa się, że była to poprawa w zakresie rozgrywki. Chociaż grafika wygląda dziś na prostą, nadal będziesz wyskakiwać z siedzenia, gdy potwory i gigantyczne pająki wejdą do walki.

Dwie gry z Zakazanego Lasu należą do najlepszych przykładów horrorów na C64, ponieważ są zarówno klimatyczne, jak i przerażające. Rozgrywka jest wystarczająco przyzwoita, abyś był zaangażowany i zanurzony w doświadczeniu. Te dwie gry z pewnością pokazują swój wiek pod względem grafiki, ale były uderzającymi elementami projektu epoki i obie zasługują na wzmiankę w każdej dyskusji na temat najbardziej zapadających w pamięć i porywających gier wyprodukowanych na C64.

FORT APOKALIPSA (1982)

Wytwórnia: Oprogramowanie Synapse, Projektant: Steve Hales

Fort Apocalypse to gra Atari przeniesiona na C64. Został zainspirowany grami takimi jak Choplifter. W Fort Apocalypse gracz kontroluje helikopter, który próbuje uratować zakładników w ogromnych koszarach, które wydają się znajdować pod ziemią. Musisz podnieść zakładników i strzelać do różnych wrogów. Śmigłowiec ma swobodę ruchu i może jechać w dowolnym kierunku. Chociaż rozgrywka wydaje się prosta, musisz bardzo uważać, jak podnosisz zakładników i możesz unieść tylko określoną liczbę zakładników. Na twojej drodze znajduje się również wiele przeszkód, w tym lasery, kruszarki i ściany (które można zestrzelić). Będziesz musiał przez cały czas zachować kontrolę nad śmigłowcem, jeśli chcesz poruszać się po ekranach i wykonywać misje.

Pamiętacie, jak we wstępie do tej książki narzekałem na grę Airwolf i powiedziałem, że to jedno z moich najbardziej rozczarowujących doświadczeń na C64? Cóż, Fort Apocalypse to w zasadzie gra, którą Airwolf skopiował i próbował być. W obu tych grach zasadniczo sterujesz helikopterem i próbujesz przedostać się przez coś, co wydaje się być gigantycznym systemem jaskiń, gdy ratujesz zakładników. Oto jednak zasadnicza różnica – gra w Fort Apocalypse jest fajna, podczas gdy Airwolf nie.

W Fort Apocalypse zawsze czujesz kontrolę nad helikopterem, a rozgrywka jest trudna, ale nie frustrująca. Masz też większe pole manewru. Airwolf to zupełne przeciwieństwo.
W Airwolf nigdy nie czujesz kontroli nad tym cholernym helikopterem, a przeszkody i zagrożenia są zbyt zawiłe i niesprawiedliwe. Airwolf jest po prostu zbyt klaustrofobiczny, jeśli chodzi o otoczenie. Fort Apocalypse to klasyczna gra, podczas gdy Airwolf jest po prostu irytujący. Chociaż grafika może nie przedstawiać zbyt wiele, Fort Apocalypse to zabawna i wciągająca gra, która wyróżnia się wysoką rozgrywką. To dość prosty pomysł na grę, ale bardzo przyjemny do grania. Fort Apocalypse to stara, ale dobra gra i jedna z najbardziej grywalnych i rozrywkowych gier z wczesnych lat C64.

Frankie jedzie do Hollywood (1985)

Wytwórnia: Ocean, Projektant: Dave Colclough, Graham Everitt

To dziwna, ale doskonała gra, która wykorzystuje zespół popowy z Liverpudlian, Frankie jedzie do Hollywood, jako licencję. Gra jest zręcznościową przygodą, w której musisz rozszyfrować tożsamość zabójcy i wykonać serię zadań (głównie mini-gier), w których celem jest udowodnienie, że warto wejść do Pleasuredome.
Co to wszystko ma wspólnego z grupą popową, o którą być może zadajesz sobie pytanie. Cóż, naprawdę niewiele, ale to nie ma znaczenia. Jest to jedna z najbardziej innowacyjnych gier ery C64 i często pojawia się na szczycie list zawierających najlepsze gry na C64, jakie kiedykolwiek powstały.

Jest to raczej abstrakcyjna gra, zupełnie inna niż wszystko, w co można było wtedy grać. Jeśli lubisz zręcznościowe przygody pełne łamigłówek, to powinno być dla Ciebie. Frankie jedzie do Hollywood to jedna z tych gier, od której nie można się oderwać, gdy gra się w nią po raz pierwszy, ale zaczyna mieć więcej sensu, gdy spędza się w niej kilka godzin. To bardzo wciągająca gra ze świetną muzyką, podczas której przemierzasz wiele domów i wykonujesz różne tajemne zadania. Jest to bardzo wyróżniająca się gra z różnymi sekcjami zapewniającymi pożądaną dawkę różnorodności. Gra jest bardzo surrealistyczna i celowo dziwna, a to wszystko jest częścią jej uroku.

Legenda głosiła wówczas, że gry nie da się pokonać, ale to nieprawda i można ją ukończyć. Frankie jedzie do Hollywood to gra, w którą lepiej się gra niż opisuje i jest dość wyjątkowym doświadczeniem. Była to jedna z najbardziej zaskakujących i pomysłowych gier na C64 swojej epoki. Prawdopodobnie nie będzie to filiżanka herbaty dla wszystkich, ale jest to fascynujące doświadczenie, jeśli nic więcej. Frankie jedzie do Hollywood jest niezwykły, ponieważ na pierwszy rzut oka jest to coś w rodzaju zagmatwanego bałaganu, ale potem układa się i zaczyna mieć sens. W tej grze jest genialny projekt, a gdy już zaczniesz ją rozumieć, staje się bardzo uzależniająca.

Nawet w latach 80. w grach bardzo trudno było wymyślić coś oryginalnego, ponieważ większość pomysłów była już zrealizowana – i to więcej niż raz. Film Frankie jedzie do Hollywood był jednak miłym przypomnieniem, że nadal można wymyślić coś zupełnie innego niż wszystko, co do tej pory widzieliście, i zapewnić graczom niezwykłe i nieoczekiwane wrażenia z gry, które wydawały się świeże i fascynujące.
Frankie jedzie do Hollywood to łatwo gra, która mogła okazać się katastrofą lub zdobyć pieniądze z licencji, ale to wcale nie było cae. Powstała gra była naprawdę jedną z najlepszych gier na C64
era.

RĘKAWICA (1986)

Wytwórnia: US Gold, Projektant: Bob Armour, Bill Allen, Alex Thirlwall

Gauntlet to strzelanka 2D z widokiem z góry na dół, fantasy dungeon crawl, strzelanka em up.

Gracz wybiera jedną z czterech postaci, które uwięzione w labiryncie lochów próbują uciec. Wojownik: silny i odporny; powolny i niezbyt obdarzony magią. Walkiria: przekrój wszystkiego; w żadnej kategorii szczególnie mocnej. Jedenaście: szybko, ale słabo.
Mag: silny w magii, szybki, ale dość słaby.

Istnieje 512 lochów, a gracz musi zlokalizować wyjście na każdym poziomie. Gracz musi przetrwać, zbierając skarby i inne przedmioty, aby zdobyć punkty.

Potwory obejmują gości, pomruki, demony, miotacze kamieni, czarowników i Śmierć. Broń do zabijania potworów to topór, miecz, kule ognia i strzały. Można użyć magii. Gracz ma 2000 punktów zdrowia. Dotknięcie potwora wyczerpuje zdrowie. Można zbierać amulety, które czynią gracza niewidzialnym, umożliwiają teleportację i dają graczowi więcej mocy. Jedzenie daje więcej energii. Dostępna jest opcja dla dwóch graczy.

Gauntlet to konwersja klasycznej i popularnej gry zręcznościowej wydanej w 1985 roku. Jest to dobra konwersja gry zręcznościowej, chociaż brakuje w niej elementu czterech graczy i trochę emocji związanych z graniem w automaty i koniecznością wkładania pieniędzy do automatu, aby Przywrócić zdrowie. Grafika i animacje są dobre dla gry.
W grze są jasno określone różne postacie. To bardzo prosta gra i bardzo wciągająca z dużą ilością akcji.

Port Gauntlet był bardzo oczekiwany w 1986 roku, ponieważ wersja zręcznościowa była tak popularna. Na szczęście ten port macierzysty nie zawiódł. Gauntlet wywarł duży wpływ na Dooma, ponieważ trzeba walczyć z potworami, aby wydostać się z pomieszczeń i odblokować drzwi. Pod wieloma względami Doom przypomina trójwymiarową wersję Gauntlet – choć zawiera więcej science fiction i przemocy.

Gauntlet to klasyczna i ponadczasowa zabawa, która choć prezentacja może być dość prosta, jest bardzo efektowna. Ta gra prawdopodobnie najbardziej ożywa, gdy zaangażowany jest więcej niż jeden gracz, ale nadal jest to przyzwoite doświadczenie, jeśli gra się samemu i słusznie została uznana za jedną z najlepszych konwersji arkadowych na C64 w tamtym czasie. Gauntlet jest bardzo uzależniający i mniej więcej wszystko, czego można oczekiwać pod względem konwersji. Na koniec możesz uznać, że rozgrywka jest trochę taka sama, ale na tym etapie i tak powinieneś mieć pełną wartość z gry. Jeśli lubisz Dungeons & Dragons i wszystkie gry zręcznościowe z lat osiemdziesiątych, ta gra powinna ci się spodobać.

Były dwie kontynuacje Gauntlet i obie są warte zagrania, jeśli podoba ci się oryginał.

POGROMCY DUCHÓW (1984)

Wytwórnia: Activision, Projektant: David Crane

Ghostbusters to adaptacja filmu o tym samym tytule z 1984 roku.
W grze gracz musi założyć firmę do łapania duchów. Gracz otrzymuje pieniądze na pojazd. Siatka miasta pokazuje wszystkie

działalność duchów. Kiedy gracz przemieszcza się do miejsca na siatce, wyświetlany jest widok ulicy z góry, przedstawiający gracza jadącego na miejsce. Widmowa próżnia może być użyta do wyssania wszelkich duchów. Na miejscu dwóch mężczyzn musi wprowadzić ducha w pułapkę za pomocą wiązek. Udane złapanie ducha przynosi pieniądze. Jeśli duch nie zostanie złapany, jeden z trzech członków zespołu może zostać ubezwłasnowolniony. Gracz musi od czasu do czasu wracać do bazy, aby opróżnić pułapki na duchy i leczyć rannych członków drużyny.

Aby wygrać, gracz musi poprowadzić dwóch ludzi obok Stay Puft Marshmallow Man (gigantycznego marshmallow man) do Świątyni Zuul lub zarobić więcej pieniędzy niż suma wydana na sprzęt, zanim poziom energii PK (stworzony przez duchy) osiągnie 9999 Po zakończeniu gry nadawany jest numer konta, dzięki któremu gracz może przenieść pieniądze na następną grę. Chociaż wszystko to brzmi dość skomplikowanie, gra nie jest taka trudna, gdy już wejdziesz w huśtawkę.

To zabawna, licencjonowana konwersja filmu. Ma kolorową grafikę, a rozgrywka zawiera wiele zabawnych elementów. Zarabianie pieniędzy na zakup różnych samochodów i sprzętu jest dobre. Zabawne jest też kierowanie drużyną Pogromców Duchów, która łapie ducha za pomocą wiązki energii.
Według dzisiejszych standardów jest to prosta gra, ale według standardów C64 z 1984 roku jest to zabawna gra strategiczna/przygodowa, która oddaje atmosferę oryginalnego filmu Ghostbuster. Można powiedzieć, że umieszczenie Ghostbusters na tej liście jest nieco kontrowersyjne, ponieważ niektórzy twierdzą, że nie jest to świetna gra, ale próba uchwycenia ducha filmu jest godna podziwu, a ta gra jest dobrą, niewymagającą zabawą.

Licencjonowane gry często mogą być okropne i tandetne, ale widać, że w tę grę Ghostbusters włożono wiele wysiłku. Nie jest idealna, ale dla samej nostalgii zasługuje na miejsce w uświęconych salach najsłynniejszych gier C64. Pamiętam, że świetnie się przy tym bawiłem i łapałem duchy, a muzyka też jest dobra. Ta gra prawdopodobnie nie ma regrywalności prawdziwie klasycznych gier na C64, ale jeśli jesteś fanem Ghostbusters, powinieneś się przy niej nieźle bawić.

DUCHY I GOBLINY (1986)

Wytwórnia: Elite, Projektant: Chris Butler

Ghosts 'n Goblins to gra platformowa typu „skacz i biegaj". W grze gracz wciela się w rycerza o imieniu Arthur. Musi walczyć z nieumarłymi, aby uratować porwaną księżniczkę Prin-Prin z rąk Króla Demonów Astarotha. Pancerz Artura określa jego zdrowie i magię. Lepszą zbroję i broń można znaleźć w skrzyniach ze skarbami.
Istnieją cztery poziomy podzielone na dwie części - Cmentarz i las (lasy), Lodowy pałac i miasto duchów, Chmury (lub niebo) i most ognia, Podziemny labirynt i zamek demonów. Aby przejść do drugiej części poziomu, ptak śmierci musi zostać pokonany. Na koniec poziomu należy pokonać silniejszego demona, takiego jak smok. Na koniec gry księżniczkę trzeba uratować przed wielkim smokiem. Po ukończeniu gra zaczyna się od nowa, ale z wyższym poziomem trudności.

Jest to gra oparta na japońskiej grze zręcznościowej wydanej przez firmę Capcom w 1985 roku. Jest to klasyczna gra, która doczekała się wielu przeróbek i kontynuacji. Gra ma świetną scenerię z mnóstwem wspaniałych potworów do walki - takich jak zombie, duchy, demony, a nawet strzelające mięsożercy. Jest to świetna konwersja z gry zręcznościowej, chociaż brakowało kilku poziomów. Ghosts 'n Goblins ma świetną grafikę i animowane potwory. Jest kilka miłych akcentów – jedną zabawną częścią jest to, że jeśli Arthur straci zbroję, pozostaje w samych majtkach. Ostrzegam, że jest to bardzo trudna gra, ale ma atmosferę i utrzyma cię w ruchu przez jakiś czas.

Ghosts 'n Goblins jest prawdopodobnie jedną z najlepszych strzelanek platformowych na C64 i nadal wygląda całkiem nieźle jak na tego typu gry (choć tu i ówdzie jest kilka usterek). Konwersje zręcznościowe na C64 były ograniczone przez to, co było możliwe. Na przykład dokonanie dokładnej konwersji czegoś takiego jak Space Harrier było prawie niemożliwe na C64. Ghosts 'n Goblins, jako dość skromny side scroller, był jednak innym kociołkiem rybnym i

nawet gdybyś pompował w to monety w nadmorskim salonie gier, byłbyś całkiem zadowolony z tej wersji na C64 i zachwycony szansą zdobycia doświadczenia Ghosts 'n Goblins w zaciszu własnego domu.

Idź po złoto! (1986)

Wytwórnia: Americana, Projektant: Michael FC Crick

Idź po złoto! to gra sportowa obejmująca wiele wydarzeń. Zawody to nurkowanie, sprint na 110 m, bieg na 110 m przez płotki, strzelanie z łuku, skok w dal i podnoszenie ciężarów (rwanie z obu rąk, czyste i szarpnięcie). Rywalizować może maksymalnie sześciu graczy. Jest to również znane jako HES Games (wydane pierwotnie w 1984) i World Games.

To wspaniała, kolorowa gra sportowa obejmująca wiele wydarzeń. Na C64 było wiele (zbyt wiele, można by się zaryzykować) gier tego typu, ale Go for the Gold! jest wystarczająco dobra, aby usprawiedliwić swoje własne istnienie i stać się wspaniałą grą samą w sobie, bez porównywania z innymi podstawowymi grami, takimi jak Summer Games i Hyper Sports.

W tej grze jest wiele zabawnych wydarzeń. Grafika jest dość blokowa, ale kolorowa, a animacje są dobre. Konkurenci na ekranie są dość liczni, co różni się od wielu innych symulatorów sportowych. Nieco inne podejście przyjęto także w perspektywie niektórych wydarzeń. Miłym akcentem jest to, że gracz może wybrać kolor swojego stroju. Jest też powtórka akcji. W sprintach jest jednak trochę machania joystickiem – co zawsze jest trochę irytujące.

Idź po złoto! to ogólnie świetna zabawa i kolejna z tych multi-sportowych symulacji, z którymi C64 czasami czuł się pozytywnie obwieszony.
Na szczęście jest to jeden z lepszych. Chociaż nie jest to tak dopracowane jak symulatory sportowe Epyx, duże animacje postaci i dobra rozgrywka sprawiają, że jest to doskonała gra. The

animacje tłumu są również całkiem dobre w tej grze. Podoba mi się sposób, w jaki wszyscy oklaskują cię, gdy z powodzeniem podnosisz ciężar!

Szkoda jednak, że nie dostaniesz w tym kilku więcej wydarzeń. Skok oszczepem lub tyczką byłby miłym dodatkiem. Te sprzeczki na bok, choć jest to zabawna gra dla tych, którzy mają słodycze do gier sportowych z wieloma wydarzeniami. Nawet jeśli grałeś w Summer Games II i Hyper Sports, nadal warto w to zagrać.

Grą, o której warto tutaj wspomnieć, jest gra Activision Decathlon z 1984 roku. W tej grze rywalizujesz w różnych (i znanych) konkurencjach, takich jak bieg przez płotki i skok o tyczce. Gra Decathlon firmy Activision ma całkiem niezłą rozgrywkę, przyzwoitą grafikę i ogólnie warto ją obejrzeć, jeśli lubisz gry wielosportowe. Jedyną irytującą rzeczą w grze było to, że wymagała przerażającego machania joystickiem.

Jeśli chodzi o Decathlon Daleya Thompsona (wydany przez Ocean w 1985 r.), to chociaż dobrze się przy niej bawiłem, w tamtym czasie bardzo szybko się zestarzała i została szybko wyparta przez szereg bardziej dopracowanych i ambitnych gier sportowych na C64 (z których Epyx naturalnie znajdował się na szczycie górny stolik). Decathlon Daleya Thompsona jest obecnie jedynym miejscem dla miłośników C64. Zamiast tego lepiej byłoby zagrać w dowolną liczbę gier sportowych z wieloma wydarzeniami na C64.

TEST KRYKIETA GRAHAMA GOOCHA (1985)

Wytwórnia: Audiogeniczna, Projektant: Andrew Calver

Graham Gooch's Test Cricket to symulacja gry w krykieta. Można rozgrywać ograniczone overy lub dwie rundy gry w krykieta. Gracz może wybierać spośród drużyn graczy lub tworzyć i zapisywać własne drużyny.
Rozgrywka ma tryb zręcznościowy, w którym gracz musi wybrać, który strzał zagrać i nacisnąć ogień we właściwym czasie. Joystick porusza się, aby uzyskać prędkość gry w kręgle. Istnieje 9 poziomów umiejętności. W trybie symulacji gracz podejmuje taktyczne decyzje - np. czy atakować, czy bronić.

Graham Gooch's Test Cricket to zabawna i dziwnie relaksująca symulacja krykieta, a tryb zręcznościowy jest przyjemny w użyciu. Symulacja daje mniejszą kontrolę nad graczami, ponieważ gracz po prostu wybiera agresywną lub defensywną grę, ale dzięki temu gra jest prawie tekstową symulacją krykieta - co brzmi nudno, ale było bardzo atrakcyjne dla wielkich fanów krykieta. Grafika jest trochę podstawowa nawet jak na 1985 rok, ale jest dobra do gry.

W internecie można znaleźć szczegóły zaktualizowanej wersji tej gry z nową grafiką i systemem gry, która miała zostać wydana w 1991 roku. Ta nowa wersja niestety nie została ostatecznie wydana, ale nowa wersja tej gry została wydana pod koniec z czasów C64 około 1993 roku. Ta wersja miała kolorowe ubrania i białą piłkę, co sprawia, że gra jest przyjemniejsza.

Test Cricket Grahama Goocha był zabawą dla fanów krykieta i moim osobistym ulubieńcem. Podobało mi się nawet granie w jednodniową grę w czasie rzeczywistym! Jeśli lubisz krykieta, ta gra zapewni Ci wiele godzin dobrej zabawy. Jeśli nienawidzisz krykieta, prawdopodobnie powinieneś podejść do tej gry z nieco większą ostrożnością. Nie wiem, czy miało to coś wspólnego z postrzeganą popularnością tego sportu (chociaż w latach osiemdziesiątych krykiet był znacznie bardziej popularny i mainstreamowy niż obecnie, ponieważ był cały czas nadawany na żywo w bezpłatnej telewizji - idioci, którzy biegać w krykieta w Anglii już dawno zaprzedali swoje dusze SKY i zamienili go w sport mniejszościowy) lub po prostu dlatego, że krykiet jest trudny do przystosowania, ale gry w krykieta były rzadkie w erze C64.

Na C64 było mnóstwo gier baseballowych (oczywiście od firm amerykańskich), ale gry w krykieta były rzadszą bestią. Z tego powodu zawsze miałem wielką słabość do Test Cricket Grahama Goocha, ponieważ jest to nie tylko gra w krykieta, ale także całkiem dobra gra sama w sobie.

Test Cricket Grahama Goocha nie będzie dla wszystkich, ale jeśli szukasz przyzwoitej gry w krykieta na C64, to jest to oczywiste

jeden do gry.

TOR GRAND PRIX (1989)

Etykieta: Wyróżnienie, Projektant: Liczne

Grand Prix Circuit to symulacja wyścigów samochodowych Formuły 1. Gracz wybiera między samochodem Williamsa, McLarena lub Ferrari. Każdy samochód ma swoją własną charakterystykę pod względem modelu podwozia, prędkości obrotowej silnika, zmiany biegów, producenta opon i wagi. Gracz może ścigać się dla zabawy, mieć jeden wyścig lub sezon wyścigów. Do prawdziwych wyścigów przewidziana jest runda kwalifikacyjna, która decyduje o miejscu na starcie.

Osiem torów ma swoją własną charakterystykę: Brazylia - Autodromo Int. Nelson Piquet (Rio de Janeiro), Monako – Circuit de Monaco, Kanada – Circuit Gilles Villeneuve (Montreal), USA – Detroit Grand Prix Circuit, Anglia – Silverstone Circuit, Niemcy – Hockenheimring, Włochy – Autodromo Nazionale Monza, Japonia – Suzuka International Racing Kurs.

To bardzo dobra symulacja Formuły 1 i postęp z wczesnych gier, takich jak Pitstop II. Najważniejszym postępem jest to, że ta gra umieszcza go w kokpicie, dzięki czemu uzyskujesz prawdziwą perspektywę pierwszej osoby. Grafika i przewijanie są bardzo dobre jak na C64. Jest bardzo grywalny z wieloma opcjami. Do wyboru są różne samochody. Dostępna jest opcja pojedynczego wyścigu lub sezonu - a także opcja ścigania się dla zabawy. W grze są prawdziwe wyścigi z innymi kierowcami.

Miłym akcentem jest obecność dziewięciu wyimaginowanych kierowców, którzy biorą udział w sezonie i ścigają się z takimi nazwiskami jak Nigel Levins i Gregory Kwok. Tworzy to fantastyczny świat Formuły 1 dla gry i pomaga w długowieczności i grywalności gry. Istnieją różne poziomy trudności - na najwyższych poziomach znajduje się sprzęt

zmiany, które należy wykonać poprawnie, aby samochód nie uległ uszkodzeniu. Jest też tabela najlepszych wyników.

Gra jest ładnie przedstawiona ze świetną grafiką na ekranach menu i niezapomnianym motywem. Było wiele gier wyścigowych na C64 i ta jest prawdopodobnie najlepsza pod względem technicznym, chociaż niektóre inne mogą być bardziej zabawne.

Chociaż przewijanie w dzisiejszych czasach nie wydaje się szczególnie płynne ani szybkie, Grand Prix Circuit wyglądało wtedy niesamowicie, a szansa na przeżycie gry samochodowej z punktu widzenia pierwszej osoby była całkiem nowa.

Jeśli podoba Ci się ta gra, powinieneś również sprawdzić wersję gry Geoff Crammond C64 z 1986 r. Revs. Revs, podobnie jak Grand Prix Circuit, jest bardziej realistycznym podejściem do gry wyścigowej i daje kierowcy perspektywę pierwszej osoby. Revs nie jest tak dopracowany jak Grand Prix Circuit, ale można argumentować, że gra jest lepsza w przekazywaniu prędkości.

Obroty są bardzo wciągające, gdy jesteś w samym środku wyścigu i przepychasz się z innymi kierowcami o pozycję.

WIELKIE SIOSTRY GIANA (1987)

Wytwórnia: Rainbow Arts, Projektant: Armin Gessert

The Great Giana Sisters to gra polegająca na skakaniu i bieganiu. W grze Giana z Mediolanu przeżywa koszmar i trafia do dziwnego świata pełnego stworzeń, które chcą uniemożliwić jej powrót do domu. Aby wrócić do domu, musi znaleźć klejnot. W poszukiwaniu klejnotu zbiera diamenty i inne dodatki. Istnieją 33 poziomy.
Każdy poziom należy ukończyć w 100 sekund. Na końcu każdego poziomu bossowie muszą zostać pokonani. Gra może być dwuosobowa z drugim graczem jako siostrą Gianny, Marią.

To klasyczna gra platformowa na C64. Wygląda bardzo przyjemnie i kolorowo ze świetnymi sprite'ami. Gra toczy się we wspaniałym świecie przypominającym sen, a sterowanie jest łatwe w użyciu. Jest to bardzo uzależniająca i grywalna gra, podobna do klasycznego Super Mario Bros z NES (twórcy Super Mario Bros z Nintendo przekonali twórcę produkcji Time Warp firmy Great Giana Sisters do usunięcia gry ze sprzedaży). Gra ma kolejną klasyczną ścieżkę dźwiękową autorstwa Chrisa Hülsbecka - dla każdego poziomu są różne ścieżki dźwiękowe. Ta gra była wielkim hitem wśród użytkowników C64 (zwłaszcza tych, którzy nie grali w Super Mario) i zarobiła 96% w magazynie Zzap!64.

W tej grze nie ma zbyt wiele rzeczy, których nie widzieliście w innych grach platformowych, ale wszechstronna prezentacja i rozgrywka są więcej niż wystarczające, aby zrekompensować wszelkie poczucie deja vu, które gracze mogą przenieść do gry. Tła mają pewną pożądaną różnorodność, która pomaga okresowo odświeżyć grę i zapobiega zbytniej jednolitości, a rozgrywka jest szybka, szalona i uzależniająca. The Great Giana Sisters w zasadzie wykorzystuje wszystkie najlepsze cechy gry platformowej i wykorzystuje je w tej bardzo dopracowanej i zabawnej przygodzie platformowej. The Great Giana Sisters to gra, przy której miłośnicy platformówek powinni się świetnie bawić. To była jedna z tych gier, które przyjemnie dawały ci płynne wrażenia z konsoli na C64.

ZIELONY BERET (1986)

Wytwórnia: Wyobraź sobie, Projektant: David Collier

Green Beret to strzelanka z przewijaniem strony. Gracz wciela się w amerykańskiego żołnierza, który musi uwolnić jeńców wojennych. Istnieją cztery poziomy: rakieta, port, most i obóz więzienny. Na końcu każdego poziomu znajduje się „boss", którego należy pokonać. Gracz może skakać, kłaść się i wspinać po drabinach. Po każdych 25000 punktów przyznawane jest kolejne życie. Broń: nóż, miotacz ognia, bazooka lub granat ręczny. Jest to oparte na grze zręcznościowej wydanej przez Kon

1985 i jest bardzo dobrą konwersją. Jest to pełna akcji strzelanka ze świetną grafiką i klimatycznymi efektami dźwiękowymi. Tła i animacje postaci są bardzo dobre.

Jest spory wybór przeciwników – żołnierzy, czołgów, samolotów, które często nadlatują z obu stron ekranu. Jest też klasyczna ścieżka dźwiękowa autorstwa Martina Galwaya. Istnieje szereg zabawnych wrogów i broni do użycia. Małą wadą jest to, że gra jest dość trudna z dużą ilością wrogów - ale nadal jest zabawna. Aby dobrze sobie radzić w grze, trzeba nauczyć się wyczucia czasu i przewidywania bliskości wrogów, aby móc wybrać odpowiedni moment do uderzenia. Ta gra to akcja, w której gracz jest ciągle w ruchu i stara się robić postępy. To zdecydowanie może być frustrująca gra, ale jest warta wysiłku, jeśli lubisz strzelanki typu side-scrolling. W Ameryce Północnej ta gra nazywa się Rush'n Attack.

Niektórzy gracze uznali, że Zielony Beret jest zbyt trudny, aby był w pełni satysfakcjonujący, ale tak naprawdę wszystko zależy od tego, jak dobry jesteś w tego typu grach i jak bardzo chcesz się poprawić.

Green Beret nie jest bynajmniej oryginalny, ale ma połysk i klasę, której brakuje wielu podobnym grom. Animacje są dobre, a muzyka naprawdę napędza akcję. Efekty dźwiękowe są również bardzo dobre i są satysfakcjonujące, gdy zabijasz wroga. Rozpoczynasz grę z nożem, ale na końcu będziesz miał do dyspozycji hojny arsenał.

W tej grze musisz nauczyć się, jaka broń jest najlepsza w danych sytuacjach. Nóż świetnie nadaje się do wbijania wrogów, gdy do ciebie podbiegają, ale jeśli chcesz oczyścić sobie drogę w mniej restrykcyjny sposób, potrzebujesz czegoś o większej sile ognia. Ze względu na swoją trudność, Green Beret zawsze był czymś w rodzaju nabytego gustu (niektórzy nigdy nie przekroczyli pierwszego poziomu!), ale jest to wspaniała gra tego typu i była częścią tej ekscytującej ery, kiedy konwersje zręcznościowe na C64 stawały się naprawdę dobre i dając ci coś w rodzaju gry zręcznościowej w domu.

TWARDA PIŁKA! (1985)

Wytwórnia: Accolade, Projektant: Bob Whitehead

Hardball! to symulacja baseballu. Gra ukazana jest za miotaczem oraz w widoku z pola. Wyświetlane są cztery typy „nachylenia”, które można wybrać za pomocą joysticka, a następnie kierunek (np. niski). Podczas wystawiania zawodnik znajdujący się najbliżej piłki miga, a joystick służy do rzucania piłki w wymaganym kierunku. Do odbijania są cztery różne rodzaje strzałów, ponownie wybierane za pomocą joysticka. Gracz wybiera dziesięcioosobową drużynę spośród 25 graczy. Pokazane są ich statystyki i średnie. Nawet jeśli nie wiesz absolutnie nic o baseballu, Hardball! jest nadal łatwy do zdobycia i świetny, gdy zaczniesz grać.

To świetna gra w baseball i była bardzo dużym sprzedawcą. Było sporo dobrych gier baseballowych na C64. Nawet jako osoba, która nie miała zbyt dużej wiedzy na temat baseballu, gra mi się podobała. Byłoby miło zobaczyć więcej świetnych gier krykieta na C64, ale amerykańskie firmy produkujące gry były oczywiście bardziej zainteresowane symulacjami baseballu! Rozgrywka w Hardball! jest bardzo dobry z szeroką gamą opcji odbijania i rzucania. Naprawdę czujesz się jakbyś grał w baseball i możesz grać w różnych stylach. Jest też element pola. Grafika jest kolorowa z dużymi, dobrze animowanymi graczami. To dobrze łączy tryb zręcznościowy i symulacyjny z graczami o różnych umiejętnościach, mającymi wpływ na drużynę.

Świetnym dodatkiem jest tryb wyboru drużyny.

Hardball! to fantastyczna gra na rok 1985 i jedna z najlepszych symulacji sportowych tamtej epoki. Animacje są dobre, a piłka ma autentyczne poczucie wagi i masy po uderzeniu. Ta gra ma bardzo dobre wyniki w oddawaniu atmosfery sportu, którą przedstawia, i – w sumie – trudno powiedzieć, czego więcej można chcieć od symulacji baseballu z 1985 roku. Hardball! odhacza wszystkie pola, które chciałbyś tykać w elegancki sposób i pozostaje bardzo grywalny. Ciekawostki - Hardball! to gra, w którą Fred Savage gra w łóżku na początku kultowego filmu The Princess Bride z 1987 roku.

Jeśli lubisz gry w baseball, warto obejrzeć grę Epyx z 1987 roku Street Sports Baseball. Ta gra jest nieco inna, ponieważ musisz wybrać drużynę baseballową spośród zwykłych dzieciaków ulicy, a następnie wziąć udział w grze z nimi. Street Sports Baseball ma zwykle zgrabną grafikę i prezentację Epyx i jest całkiem niezłą zabawą.
Wyobrażana gra World Series Baseball z 1985 roku jest również całkiem niezła – choć mniej dopracowana niż Hardball! lub Street Sports Baseball. Ogólnie jednak, jeśli szukasz gry w baseball, Hardball! jest zdecydowanie tym, w który należy grać ponad wszystkie inne.

GŁOWA NA KOŁACH (1987)

Wytwórnia: Ocean, Projektant: Jon Ritman i Bernie Drummond

Head Over Heels to zręcznościowa gra przygodowa w rzucie izometrycznym, powszechnie uważana za jedną z najlepszych domowych gier komputerowych tamtych czasów. Gracz kontroluje Headus Mouthion (Head) i Footus Underium (Heels) – dwóch tajnych agentów z planety Freedom. Zostają wysłani do Blacktooth, aby wyzwolić zniewolone planety Penitentiary, Safari, Book World i Egyptus. Ta gra była pierwotnie na Spectrum, ale wersja C64 jest równie dobra.

Grafika jest wyraźna i szczegółowa - choć zdradza swoje pochodzenie ze Spectrum (nie spodziewaj się, że będzie to najbardziej niesamowita lub najbardziej kolorowa gra na C64, z jaką się spotkałeś), a rozgrywka jest wciągająca.

Najlepszy ze wszystkich Head Over Heels ma dobry flow. Kiedy słyszysz słowa izometryczna zręcznościowa przygoda, spodziewasz się, że gra będzie strasznie wolna, ale na szczęście tak nie jest. To, co naprawdę czyni tę grę wyjątkową, to projekt poziomów i uczucie eksploracji, którego doświadcza gracz. To nie lada wyczyn, biorąc pod uwagę ograniczoną (jak na dzisiejsze standardy) technologię tamtej epoki. To dość wymagająca gra, ale bardzo uzależniająca, gdy już się w nią wciągniesz. Jest to jedna z tych gier, w których nie możesz się oprzeć, by wrócić na kolejną sesję. Projektant Jon Ritman był pod silnym wpływem Knight Lore. Powiedział też, że

chcieli stworzyć grę, która sprawi, że gracz poczuje się, jakby był w kreskówce Disneya (i to surrealistycznej).

Head Over Heels zdobyli upragnioną nagrodę Złotego Medalu w ZZAP! 64 z imponującą oceną 98%. To jedna z tych gier, które zapadły ludziom w pamięć i pozostawiły miłe wrażenia z tej dziwnie wyglądającej, ale bardzo satysfakcjonującej gry przygodowej.

Head Over Heels to doskonała ilustracja tego, że nigdy nie należy oceniać książki po okładce. Twoje pierwsze wrażenie z tej gry, czysto wizualne, raczej nie będzie entuzjastyczne, ale gdy już zaczniesz grać, głębia rozgrywki i niesamowity projekt poziomów wychodzą na pierwszy plan. Head Over Heels to ogólnie świetna gra, która zapewniła wiele uzależniających godzin rozgrywki użytkownikom Spectrum i C64 w latach 80. Zagadki w tej grze powinny zająć cię przez dłuższy czas.

BOHATER (1984)

Wytwórnia: The Softworks, Projektant: John Van Ryzin

HERO (skrót od Helicopter Emergency Rescue Operation) został pierwotnie napisany dla Atari 2600 i jest dość starą grą (nawet jak na standardy C64), ale pozostaje niezmiennie popularny i zwykle pojawia się gdzieś wzmianka, gdy ktoś mówi o najlepszym lub najbardziej pamiętnym C64 Gry. Gracz wciela się w dziarskiego Rodericka Hero. Roderick jest wyposażony w plecakowy helikopter w stylu Bonda i musi zejść do wnętrza góry, aby uratować uwięzionych górników. Oto zwrot w grze, aby oddzielić HERO od standardowej taryfy platformy; gracz ciągle spada, a nie w górę.

Korzystając z plecaka helikoptera, musisz zawisać coraz głębiej. Przeszkody muszą zostać zniszczone przez dynamit, aby umożliwić postęp, a istnieje wiele zagrożeń, takich jak pająki i inne

różne nieznane stworzenia, które muszą zostać zastrzelone przez zaufaną broń laserową Rodericka. Ta gra pochodzi z epoki, w której chodziło o wysokie wyniki i punkty (w przeciwieństwie do samego ukończenia kampanii), a zdobywasz coraz więcej punktów, robiąc postępy i niszcząc wszystkie potwory. Chociaż rozgrywka jest dość prosta, jest bardzo uzależniająca, a gra staje się coraz bardziej wciągająca, im dalej się w nią zagłębisz, ponieważ późniejsze poziomy są dość trudne i zmuszą cię do myślenia, gdy planujesz najlepszą trasę do górniczy.

Grafika i dźwięk w tej grze nie są niczym specjalnym, ale tak naprawdę nie ma to znaczenia, ponieważ HERO skupia się na rozgrywce i na tym froncie osiąga naprawdę bardzo wysokie wyniki. HERO to zdumiewająco prosta, ale zabawna gra ze świetną koncepcją i pomysłowymi dodatkami (lubię sposób, w jaki potwory wychodzą z wody). To bardzo zasługuje na status kultowego ulubieńca.

HIPER SPORT (1985)

Wytwórnia: Wyobraź sobie, Projektant: David Collier

Hyper Sports to gra sportowa obejmująca wiele wydarzeń. Pierwotnie była to gra zręcznościowa wydana przez Konami. Sporty to pływanie stylem dowolnym, strzelanie do rzutków, skoki na koniu z łękami, łucznictwo, trójskok i podnoszenie ciężarów. To zabawna zręcznościowa gra sportowa z wieloma wydarzeniami. Ma świetne poczucie humoru, a sportowiec często patrzy na gracza, a także szereg zabawnej muzyki i efektów dźwiękowych. Sporty są również bardzo grywalne, chociaż pływanie i podnoszenie ciężarów wiąże się z machaniem joystickiem - co często niszczy joysticki!
Choć nie tak dopracowane jak symulacje sportowe Epyx, Hyper Sports ma mnóstwo charakteru i zapewnia mnóstwo zabawy dzięki eklektycznej gamie sportów.

Animacje i grafika są nieco kreskówkowe, ale niezbyt głupie, a poszczególne wydarzenia są całkiem niezłą zabawą. Zawsze uważam, że strzelanie do rzutków jest dziwnie absorbujące, a pływanie to dużo

zabawa też. Jedynym wydarzeniem, które jest nieco rozczarowujące, jest łucznictwo, ponieważ ma dość mdłą prezentację graficzną w porównaniu z resztą gry. Nadal jednak jest to całkiem niezła zabawa i trzeba zmagać się z przeważającymi wiatrami, aby trafiać strzałami we właściwe miejsca.
Szczerze mówiąc, Hyper Sports nie oferuje zbyt wiele, co jest niezwykle nowe, ale sama w sobie jest zabawną grą i dlatego okazuje się być mile widzianym dodatkiem do nieskończonej ilości symulacji wielu dyscyplin sportowych na C64.

Dopóki twój joystick może wytrzymać obciążenie, ta gra jest bardzo zabawna i jest jedną z moich ulubionych gier sportowych na C64.
W postaciach i tłach jest imponująca ilość kolorów, a opanowanie poszczególnych oferowanych sportów to świetna zabawa. Tak naprawdę nie potrzebowałeś zbyt wielu tego typu gier po tym, jak Epyx opanował ten gatunek, ale jeśli musisz znaleźć miejsce na jeszcze jedną, to warto rzucić okiem na Hyper Sports.
Pamiętam, jak spędziłem wtedy wiele przyjemnych godzin grając w tę grę.

Jeśli szukasz czegoś innego na C64, jeśli chodzi o gry sportowe z wieloma wydarzeniami, zdecydowanie powinieneś rzucić okiem na grę Electronic Arts z 1988 roku

Jaskiniowiec Ugh-Olimpiada. Caveman Ugh-Lympics to komediowa gra sportowa z wieloma wydarzeniami. W epoce kamienia łupanego rozgrywa się sześć wydarzeń. Wyścig szablozębny - wyścig pieszy po przeszkodach w pogoni za tygrysem szablozębnym. Matetoss - impreza w stylu młotka, ale rzucanie żoną/ mężem. Rozpalanie ognia - gracz ściga się, aby rozpalić ogień, pocierając patyki. Clubbing - dwie osoby toczą bójkę klubową, próbując uderzyć się nawzajem z krawędzi klifu. Dino Race - gracz jeździ na dinozaurze po torze przeszkód. Skok Dino - gracz musi przeskoczyć dinozaura, w tym przypadku Tyrannosaurus rex. Można wybrać sześć postaci, z których gracz może rywalizować. Każdy ma swoje specjały. Postacie to Glunk: Clubbing, Saber Race. Crudla: Saber Race, Dino Vault. Temat: Matetoss, Tworzenie ognia. Ugha: tworzenie ognia, wyścig dinozaurów. Gronk: Wszystkie dyscypliny!

Wincenty: Żadne! Crudla jest jedyną kobiecą postacią.

Caveman Ugh-Lympics to zabawna i niezwykła gra sportowa. Na C64 było wiele gier sportowych obejmujących wiele wydarzeń. Wiele z nich było opartych na prawdziwych sportach, a inne miały bardziej niejasne lub wymyślone wydarzenia. Ten ma nowy zwrot akcji osadzony w epoce kamienia łupanego i mający klimat Flintstonów. Grafika jest cudowna. Bardzo kolorowa i kreskówkowa z ładnie animowanymi i dużymi postaciami. Wydarzenia są różnorodne i nie ma wśród nich złego – choć jest ich tylko sześć. Jedną z rzeczy, która sprawia, że ta gra zapada w pamięć, jest humor z wieloma komicznymi akcentami i ciekawymi rzeczami, które dzieją się podczas wydarzeń. Ceremonia otwarcia naśmiewa się z ceremonii otwarcia Summer Games II firmy Epyx.

Caveman Ugh-Lympics to zabawna gra - zwłaszcza jeśli używasz trybu dla dwóch graczy. Caveman Ugh-Lympics oferuje zabawną, komiksową deflację przepychu oferowaną przez gry Epyx i ogólnie jest po prostu świetną małą grą, która oferuje dużo niekonwencjonalnej zabawy. Jedyną krytyką, jaką można wysunąć, jest to, że czujesz, że ta gra mogłaby zrobić z kilkoma dodatkowymi wydarzeniami, aby nieco przedłużyć jej grywalność. Chociaż wydarzenia, które otrzymujesz, są przyjemne, wydaje się, że czegoś brakuje. Pomijając ten spór, jest to zabawna kultowa gra na C64 i zdecydowanie warta obejrzenia, jeśli lubisz gry multisportowe, ale wyczerpałeś takie rzeczy, jak seria Epyx i Hyper Sports. Caveman Ugh-Lympics to w zasadzie Summer Games II, spotkanie Flintstonów i niesamowita zabawa.

MISJA NIEMOŻLIWA (1984)

Wytwórnia: Epyx, Twórca: Dennis Caswell

„Kolejny gość, zostań na chwilę, zostań na zawsze!” W tej klasycznej grze platformowej gracz wciela się w tajnego agenta, który musi zinfiltrować kompleks profesora Elvina Atombendera, który hakuje komputery kluczowe dla bezpieczeństwa narodowego. Kompleks składa się z pomieszczeń o czterech poziomach, na które można dojechać windą. Na nieszczęście dla szpiega bronią ich roboty ze śmiercionośną bronią elektryczną.

Gracz musi przeszukiwać przedmioty ukryte w meblach i innych przedmiotach w różnych pokojach, aby znaleźć elementy układanki. Elementy muszą zostać połączone, aby znaleźć dziewięcioliterowe hasło do pokoju kontrolnego Atombendera, aby można go było zatrzymać.

Caswell wpadł na pomysł Impossible Mission z filmu Gry wojenne z 1983 roku. War Games o młodym hakerze komputerowym, który włamuje się do amerykańskiego superkomputera w NORAD (North American Aerospace Defense Command), który służy do przewidywania wojny nuklearnej ze Związkiem Radzieckim. Caswell został zainspirowany superkomputerem i chciał stworzyć grę, w której ktoś musi walczyć w kompleksie kontrolowanym przez komputer.

Gra zawiera kultowy fragment zdigitalizowanej mowy na początku gry. Caswell powiedział, że aktor głosowy był „hammy", ale przesadny aspekt lektora był odpowiedni. Impossible Mission to jedna z najsłynniejszych gier na C64 i każdy, kto w nią grał, powinien mieć miłe wspomnienia. Manipulowanie platformami jest dziwnie uzależniające, dzięki czemu można eksplorować pokoje i unikać tych nieznośnych robotów. Najbardziej uderzającą rzeczą w tej grze jest płynna animacja postaci, którą grasz, gdy biegnie przez korytarze i przewraca się nad robotami. Ta animacja była naprawdę imponująca jak na tamte czasy.

Impossible Mission to przepięknie zaprojektowana gra, w której „hubem" (że tak powiem) jest winda, do której trzeba ciągle wracać, by zwiedzić wszystkie pomieszczenia podziemnego kompleksu. Korzystanie z tej windy i bieganie po tych korytarzach było satysfakcjonująco klimatyczne i dawało poczucie wolności i eksploracji, których zwykle nie było w grach takich jak ta w tamtym czasie. Eksploracja pokoi ozdobionych girlandami droidów jest również bardzo uzależniająca i od czasu do czasu sprawdza twoją zdolność do rozwiązywania zagadek platformowych.

Naprawdę wspaniałą rzeczą w Impossible Mission jest to, że wydawało się to czymś zupełnie nowym i świeżym w tamtym czasie – co było nie lada wyczynem, biorąc pod uwagę, że zasadniczo nadal jest to gra platformowa. W Mission było coś bardzo stylowego i legalnego

Niemożliwe, co wyróżniało go na tle rówieśników i domagało się zagrania.

Impossible Mission doczekało się kontynuacji w 1988 roku – chociaż, jak rozumiem, oryginalny twórca nie był w to zaangażowany. Impossible Mission II nie była jednak tak sławna, jak można by się spodziewać i wydaje się, że ma obecnie mieszaną reputację. Możliwe, że kontynuacja (być może nieunikniona) po prostu nie wydawała się tak świeża i nowatorska jak oryginał. Impossible Mission II daje ci więcej tego samego (z kilkoma ulepszeniami graficznymi) i zdecydowanie warto w nią zagrać, jeśli podoba ci się pierwsza część.

W sumie jest to wystarczająco solidna kontynuacja, a łamigłówki są również trudniejsze (co może być bonusem lub irytacją w zależności od osobistego gustu).

INFILTRATOR (1986)

Etykieta: US Gold, projektant Chris Gray

Infiltrator to symulacja lotu/gra przygodowa. W grze graczem jest kapitan Jonny „Jimbo Baby" McGibbits – znany również jako The Infiltrator. Musi latać helikopterem szturmowym Wizbang Enterprises Gizmo'TM' DHX-1. Szalony naukowiec musi zostać powstrzymany. Istnieją trzy misje, z których każda składa się z sekwencji lotu i elementu naziemnego. W misjach helikopterowych gracz musi udać się na lądowisko, walcząc z każdym przeciwnikiem po drodze. W misjach naziemnych gracz wykorzystuje szereg przedmiotów, takich jak fałszywe dokumenty i materiały wybuchowe, aby wykonać określone zadania. Gracz musi znaleźć kartę bezpieczeństwa. Te otwierają drzwi bezpieczeństwa, aby osiągnąć cele - takie jak neutralizacja gazu paraliżującego lub uratowanie sprzymierzonego naukowca.

Infiltrator to zabawna gra przygodowa, w której gracz pilotuje super helikopter podobny do tego z serialu akcji Airwolf z lat 80. W grze jest wiele różnych elementów – w zasadzie seria mini-gier. Część symulatora lotu i infiltracja bazy

Sekwencja może być oddzielnymi grami. Element symulatora lotu jest raczej dobry jak na C64 z 1986 roku, chociaż grafika jest nieco masywna. W tamtym czasie było to bardzo ważne, aby zobaczyć realistyczne ręce kontrolujące helikopter! Infiltrator był zdecydowanie ambitną grą z mieszanką różnych stylów i trybów rozgrywki. Zasługą gry jest również to, że wszystko razem przekształca się w dość satysfakcjonującą zunifikowaną grę (w przeciwieństwie do poczucia się jak kilka rozczarowujących, odłączonych mini-gier).

Część z infiltracją bazy jest bardzo dobrze przedstawiona z różnymi pomieszczeniami, które trzeba przeszukać i wykonać kilka ciekawych zadań. Grafika jest bardzo kolorowa na wielu ekranach akcji, mapach i ekranach raportów z misji, a przez grę przewija się świetne poczucie humoru z imionami postaci i ich przedstawieniami. Twórca Infiltratora, Chris Gray, również pomógł stworzyć klasycznego Boulderdash.

Kontynuacja (Infiltrator 2) powstała w 1988 roku - jest bardzo podobna do pierwszej i zapewnia fanom Infiltratora więcej rozgrywki w podobnym duchu. Ostrzegamy jednak, że ta gra nie jest piknikiem (nauka latania jest naprawdę nieznośna), ale jest bardzo wciągającym i przyjemnym doświadczeniem dla tych, którzy się jej trzymają.

MIĘDZYNARODOWA KOSZYKÓWKA (1984)

Wytwórnia: Commodore, Projektant: Andrew Spencer

International Basketball to (naturalnie) symulacja koszykówki. Dwie drużyny po 3 graczy grają przez dwie 200-sekundowe tercje. W trybie dla jednego gracza dostępnych jest dziewięć poziomów trudności. Można wybrać zasady NBA, Olympic lub NCAA. To świetna wczesna symulacja sportowa od Andrew Spencera, który napisał także International Soccer. Te dwie gry są bardzo podobne. Gra jest bardzo grywalna z dobrym przedstawieniem koszykówki. Spencer poprawił swoją grę w piłkę nożną, ponieważ ruch piłki jest bardziej płynny. W międzynarodowej piłce nożnej czasami zdarzało się, że piłka przyklejała się do podłogi, ale tutaj piłka (oczywiście) może tak być

rzucać. Grafika jest atrakcyjna dla dość dużych graczy, a animacje są dobre. W grze jest również szereg dobrych efektów dźwiękowych.

Dziwną rzeczą w International Basketball i International Soccer jest to, że na pierwszy rzut oka mogą wyglądać nieco prymitywnie i sprawić, że obawiasz się najgorszego dla gry, ale potem, kiedy faktycznie grasz w tę grę, rozgrywka jest fantastyczna i wszystkie twoje wątpliwości zostają rozwiane. Gracze w tej grze poruszają się z odpowiednią prędkością. Nie za wolno (co oczywiście byłoby bardzo frustrujące!), ale też nie za szybko.

Tempo gry sprawia, że zawsze czujesz kontrolę i masz czas na podjęcie decyzji, co zrobić z piłką. Sam nie interesuję się sportem koszykówki i nigdy go nie oglądam, ale z radością mógłbym godzinami grać w International Basketball i jest to bardzo satysfakcjonujące, gdy wymyślasz wymyślny ruch i zdobywasz punkty. To świetna wczesna symulacja sportowa dla C64 i wysoce zalecana. Gra w International Basketball to przyjemność. Ogólnie rzecz biorąc, jest to naprawdę dobra gra z dużą ilością kolorów i ładnymi szczegółami tła – w tym klaskający tłum i tykająca tablica wyników.

Dobre gry w koszykówkę były stosunkowo słabe, jeśli chodzi o C64, ale warto wspomnieć o grze Epyx Street Sports Basketball – która jest bardzo podobna do ich gry Street Sports Baseball. W grze wybierasz dzieci, które biorą udział w trzyosobowym meczu koszykówki. Rozumiem, że napisała to ta sama osoba, która napisała International Basketball, i widać podobieństwa w animacji i rozgrywce. Prezentacja jest bardzo zgrabna (jak można by się spodziewać po Epyx), a gra jest fajna. To, czy różni się wystarczająco od Międzynarodowej Koszykówki, jest kwestią otwartą. Myślę, że prawdopodobnie jest.

Gra Activision GBA Championship Basketball z 1986 roku jest prawdopodobnie warta okrzyku, jeśli desperacko pragniesz więcej akcji koszykówki. Ta gra jest interesująca, ponieważ patrzysz w dół kortu (w przeciwieństwie do oglądania gry z boku). Mistrzostwa GBA

Koszykówka jest dość realistyczną grą w koszykówkę i ma swoich wielbicieli. Nadal jednak uważam, że International Basketball jest królem gier koszykarskich na C64.

KARATE MIĘDZYNARODOWE + (1987)

Wytwórnia: System 3, Projektant: Archer MacLean

International Karate + to klasyczna gra karate. W grze trzech karateków walczy na plaży. Celem jest zdobycie sześciu punktów. Po dwóch rundach następuje gra bonusowa polegająca na odbijaniu odbijających się piłek. Rywalizować może jeden lub dwóch graczy. IK + to prawdopodobnie najlepsza z wielu gier o sztukach walki wyprodukowanych w latach 80. na C64. Ma świetne animacje i grafikę oraz klasyczną ścieżkę dźwiękową. Walka jest bardzo dobra z szeregiem nowych ruchów. Aspekt trzech wojowników odróżnia ją od gier takich jak Way of the Exploding Fist. Dobrym dodatkiem jest etap bonusowy z kulkami.

Ta gra ma tylko jedno tło — kolory można modyfikować, ale kilka dodatkowych tła dodałoby trochę różnorodności. Ciekawym dodatkiem są pisanki. Za pomocą niektórych naciśnięć klawiszy pojawia się peryskop U-boota, pacman i pająk. Jedno naciśnięcie klawisza powoduje zrzucenie spodni wojownika! Muzyka jest znakomita – utwór Roba Hubbarda zainspirowany utworem „Wesołych Świąt" pana Lawrence'a. W USA gra nazywała się Chop N' Drop.

Ta gra jest kontynuacją gry International Karate (1985) – którą można opisać jako dopracowany klon Eksplodującej Pięści.
Wielu uważa, że IK+ jest nawet lepszy od oryginału (co jest wielką pochwałą) i że jest prawdopodobnie najlepszą bijatyką, jaką kiedykolwiek wydano na C64. Z pewnością jest pretendentem do tego tytułu dzięki płynnym animacjom oraz doskonałej walce i rozgrywce. Komputerowa sztuczna inteligencja jest tutaj wystarczająco mocna, by stanowić wyzwanie nawet dla najbardziej utalentowanego gracza. Najwyraźniej istnieje teraz zhakowana wersja tej gry, w której możesz przejąć kontrolę nad trzecią mocą kontrolowaną przez komputer i

więc możesz cieszyć się potrójną rzezią IK +. International Karate + to klasyczna gra w swoim rodzaju i bardzo gorąco polecam.

KATAKI (1988)

Wytwórnia: Rainbow Arts, Projektant: Manfred Trenz

Katakis to strzelanka z przewijaniem w poziomie. W grze gracz trafia na planetę Katakis, kosmiczną ludzką kolonię.
Maszyny sztucznej inteligencji zostały zaprojektowane przez naukowców, ale ewoluowały i opanowały planetę. Ludzie używają szybowców Space Eagle DS-H75 do ataku na maszyny AI i odzyskania planety. Statek można ulepszyć za pomocą satelity i różnych dodatkowych broni, zbierając kule lub kryształy. Wrodzy przeciwnicy muszą zostać zabici na każdym poziomie, zanim zmierzą się z większym bossem końcowym na końcu poziomu. Istnieje dwanaście poziomów

Katakis ma zazwyczaj świetną ścieżkę dźwiękową autorstwa Chrisa Hülsbecka, którą można się cieszyć podczas gry. Każdy poziom ma swój własny projekt. Jest kilka drobnych błędów, ale nie przeszkadzają one zbytnio w grze. Grafika jest przyjemna, a poziomy są różne i dobrze zaprojektowane. W grze występuje również szeroka gama uderzających wrogów i potworów. W szerokiej gamie przewijanych strzelanek C64 jest to jeden z najlepszych. Poziom trudności jest również oceniany dobrze, co pomaga w grywalności w tego typu grach.

Gra jest bardzo podobna do innej strzelanki R-Type. R-Type został po raz pierwszy wypuszczony na salony gier w 1987 roku. Activision Europe posiadało prawa do konwersji R-Type i powiedziało twórcom Katakis, że mogą kontynuować sprzedaż Katakis, jeśli dokonają konwersji R-Type na Amigę. Programista Katakis Manfred Trenz, grafik Andreas Escher i muzyk Chris Hülsbeck pracowali nad wersją R-Type na C64. W 1989 roku ta gra została ponownie wydana jako Denaris.

Jeśli lubisz miotacze z przewijaniem bocznym, Katakis powinien być na twojej drodze. Gra jest jasna i atrakcyjna, podobnie jak rozgrywka

wystarczająco trudne, aby utrzymać zaangażowanie.

Na ekranie jest imponująca ilość chaosu i szczegółów, a kolory tła zmieniają się wystarczająco często, aby gra nie wyglądała zbyt podobnie i powtarzalnie.

W końcu na C64 było prawdopodobnie zbyt wiele tego typu gier, ale gdybyś musiał wypróbować tylko kilka wybranych – śmietankę, jeśli chcesz – to Katakis z pewnością byłaby jedną z wyróżniających się gier, które znalazły się na tej liście.

KIKSTART II (1987)

Wytwórnia: Mastertronic, Projektant: Shaun Southern

Kikstart II to symulacja jazdy na motocyklu typu dirt bike. Gra jest na boku i przewija się w prawo. Dostępny jest podzielony ekran, dzięki któremu można oglądać dwóch graczy jednocześnie. Dostępnych jest 24 kursów oraz projektant kursów, który tworzy nowe. Jednorazowo rozgrywane są wyścigi na wybranych 5 trasach.
Przeszkody obejmują beczki, żywopłoty, stoły, bramy, piaskownice i miotacze ognia. Niektóre przeszkody można pokonać tylko z dużą lub małą prędkością. Rower może przyspieszać, zwalniać, jeździć na jednym kole lub skakać.

Jest to bardzo prosty, ale zabawny wyścig motocyklowy i jest bardzo grywalny. Trasy są dobrze zaprojektowane, a opcja tworzenia kolejnych sprawia, że gra jest świeża. Są też elementy humorystyczne, takie jak miotacz ognia i różne efekty dźwiękowe. Komputerowy przeciwnik jest wymagający, a opcja dla dwóch graczy jest zabawna.

Była też pierwsza gra Kikstart w 1985 roku. W tej kontynuacji poprawiono grafikę, ale obie gry są równie dobre i warte zagrania. Niesamowite w tych grach jest to, że były to tytuły budżetowe i tylko 1,99 GBP. Budżetowe tytuły czasami trafiały lub nie trafiały, ale każdy użytkownik C64 z tamtej epoki z pewnością miał stosunek jakości do ceny dzięki grom Kikstart.

Gry Kikstart to gry, które na pierwszy rzut oka nie wyglądają imponująco, ale okazują się niezwykle grywalne i uzależniające. Można argumentować, że są to najlepsze budżetowe gry, jakie kiedykolwiek wydano na C64 – przynajmniej są poważnymi pretendentami do tej korony. Te dwie gry zapewniają dużo zabawy, a wisienką na torcie jest edytor kursów – świetny dodatek dla fanów tej drugiej gry. Uważaj jednak, jeśli grasz w Kikstart, nie pozbędziesz się tej muzyki z głowy przez wiele dni.

MISTRZ KUNG FU (1985)

Wytwórnia: Data East, Projektant: Liczni

Kung Fu Master to przewijana z boku gra o sztukach walki. Gracz - mistrz kung-fu Thomas - próbuje uratować swoją dziewczynę Sylvię, która została porwana przez pana X i przetrzymywana w jego świątyni. Thomas musi uratować Sylvię ze Świątyni, walcząc z wieloma różnymi wrogami na pięciu poziomach świątyni.

To prosta, ale bardzo przyjemna gra walki. Chociaż grafika nie jest niczym specjalnym, jest efektowna. Jest wielu tajemniczych wrogów do pokonania - krasnoludy, olbrzymy, pszczoły! Jednym z niezapomnianych aspektów gry jest wpadająca w ucho muzyka odtwarzana podczas gry. Dum diddy dum...

Gra była pierwotnie japońską grą zręcznościową wydaną w 1984 roku o nazwie Spartan X. Oryginalna gra została zaprojektowana przez Takashiego Nishiyamę i zainspirowana filmami o sztukach walki z Hongkongu. Koncepcja osoby walczącej z różnymi wrogami na różnych poziomach budynku pochodzi z filmu Bruce'a Lee Game of Death. To jest film, w którym Bruce nosi kultowy żółto-czarny kombinezon.

Niestety, Bruce Lee zmarł, zanim film został w pełni ukończony.

Kung Fu Master prawdopodobnie nie jest grą, do której będziesz wracać raz po raz, gdy już ją pokonasz, ale na pewno na początku zagrasz w nią na śmierć, ponieważ gra jest bardzo uzależniająca i przyjemna walka

gra i szalone tempo. Kung Fu Master to zabawna gra, która zawsze daje satysfakcję, gdy walczysz o wyjście z poziomu. To nie jest najbardziej ambitna gra na C64, ale to, co ma zrobić, robi bardzo dobrze.

Każdy, kto był fanem wersji zręcznościowej, byłby bardzo zadowolony z tej wersji Kung Fu Master na C64.

OSTATNI NINJA 2 (1988)

Wytwórnia: System 3, Projektant: John Twiddy

The Last Ninja 2 to zręcznościowa gra przygodowa/3D. Gracz wciela się w Ninja, który jest w Nowym Jorku, próbując pokonać swojego wroga Kunitokiego. Musi walczyć przez kilka poziomów, walcząc z przeciwnikami i zbierając przedmioty, takie jak klucze i mapy, które są potrzebne do ukończenia gry. Jest to kontynuacja gry The Last Ninja z 1987 roku.
Chociaż ekrany izometryczne muszą być ładowane indywidualnie (co jest co najmniej frustrujące), gra wygląda świetnie - wykorzystując możliwości graficzne C64 do granic możliwości. Zagadki są ciekawe, a walka bardzo dobra. Matt Gray wyprodukował także klasyczną ścieżkę dźwiękową do gry.

The Last Ninja 2 nadal ma jedną irytującą część pierwszej gry z irytującymi skokami, które muszą być wykonane perfekcyjnie – chociaż tutaj skoki są nieco łatwiejsze. Gra odniosła duży sukces i sprzedała się w 5 milionach egzemplarzy, co oznacza, że kupił ją 1 na 4 posiadaczy C64. Chociaż pierwsza gra została bardzo dobrze przyjęta przez większość publikacji branżowych, a gracze tamtej epoki uważali, że kontynuacja była jeszcze lepsza – głównie dzięki ulepszonej rozgrywce. Gry Last Ninja były bardzo nowoczesne jak na tamte czasy i były wielką sprawą w tamtych czasach. Te gry zostały uznane za niezwykle ambitne i rozciągały to, co uważano za zdolne na C64.

To, co te gry zrobiły naprawdę dobrze, to włączenie bijatyki do szerszej gry, która obejmowała łamigłówki i eksplorację. Ten

było całkiem nowe w tamtym czasie, ponieważ gry walki zasadniczo ograniczały gracza do jednego ekranu. Podczas gdy walka w Last Ninja nie jest tak satysfakcjonująca jak coś takiego jak Exploding Fist, dostajesz jednak ogromną nową grę oprócz walki, a oferowana eksploracja i budowanie świata są imponujące. Później pojawiła się trzecia gra z serii Last Ninja, która otrzymała recenzje prawie zgodne z poprzednimi grami. We wszystkie gry z serii Last Ninja warto zagrać, a ta seria słusznie uważana jest za klasykę ery C64.

ODDZIAŁ LASERÓW (1989)

Wytwórnia: Blade Software, Projektant: Julian Gollop

Laser Squad jest niezmiennie kultowym ulubieńcem na C64 i był zasadniczo planem słynnej gry MSDOS X-COM: UFO Defense. Julian Gollop zaprojektował zarówno Laser Squad, jak i X-Com. X Com był nawet pierwotnie pomyślany jako kontynuacja Laser Squad. W tej grze zdecydowanie widać zalążki X-Com. Laser Squad to gra oparta na taktyce i strategii, w której musisz kontrolować drużynę, aby realizować różne cele. Będziesz musiał dbać o to, aby twój zespół był zdrowy i zaopatrzony w broń, prowadząc ich po mapie gry.

Istnieją różne scenariusze, a gra ma coś w rodzaju dziwacznego zabarwienia science-fiction (co jest zabawne i powstrzymuje ją przed przekształceniem się w kolejną suchą i poważną symulację wojskową). Laser Squad, jak przystało na grę, która zasadniczo jest X-Com przed X-Com, jest bardzo absorbującą grą, gdy już się w nią zagrasz, a głębia rozgrywki i świat tworzony przez grę jest imponujący pod każdym względem.

Grafika dla powyższego widoku nie jest niczym szczególnym, ale jest kilka doskonałych efektów cząsteczkowych i stroboskopowych, które czasami nadają grze przyjemnie trippy. Projekt gry oznacza, że wszystko jest łatwe do śledzenia i zobaczenia, a ty naprawdę jesteś pochłonięty zadaniami związanymi z twoim zespołem. Zaangażujesz się także w wyzwania związane z utrzymaniem zespołu przy życiu

i zdrowe. Strzelaniny w grze są dobrą zabawą i są różne bronie do użycia.

Ta gra jest prawdopodobnie przyjemniejsza niż większość „zwykłych” symulacji wojskowych, więc jest bardzo atrakcyjna dla tych, którzy lubią gry strategiczne, ale nie chcą zbytnio zagłębiać się w szczegóły i instrukcję obsługi wielkości książka telefoniczna.

Laser Squad to inteligentna i bardzo grywalna gra strategiczna, a tryb dla dwóch graczy jest szczególnie zabawny. Jeśli wejdziesz do tej gry, spodziewaj się, że stracisz wiele godzin swojego życia grając w nią. Nawet jeśli spotkałeś się tylko z grami X-Com i nie masz pojęcia, czym jest Laser Squad, powinieneś rzucić okiem na to, aby zobaczyć, gdzie to wszystko się zaczęło.
Ze względu na głębię rozgrywki,

Laser Squad ma dobrą wartość powtórki i utrzymuje cię w ruchu przez długi czas. To jedna z najmądrzejszych gier wydanych na C64, a do tego bardzo dobra.

PRAWO ZACHODNIA (1985)

Wytwórnia: Accolade, Projektant: Alan Miller

Law of the West to gra przygodowa o tematyce westernowej z odpowiedziami do wyboru. Gracz wciela się w szeryfa Gold Gulch, małego miasteczka na dzikim zachodzie. Gracz rozmawia z rewolwerowcami i różnymi postaciami, takimi jak lekarz, kobiety, stróże prawa i hazardzista, wybierając za każdym razem jedną z czterech odpowiedzi. Różne odpowiedzi tworzą różne wątki.

W przypadku strzelaniny pojawia się kursor pokazujący kierunek pocisku gracza. Jeśli szeryf zostanie postrzelony, musi mu pomóc lekarz. Doktor pomoże lub pozostawi szeryfa na pewną śmierć w zależności od wcześniejszych rozmów szeryfa z nim.

Istnieją cztery lokalizacje: Salon, Biuro dyliżansów Wells Fargo, Stacja kolejowa, Bank. Gra kończy się w momencie zastrzelenia szeryfa lub rozmów z jedenastoma postaciami

koniec. Końcowy wynik jest obliczany na podstawie przestępstw, którym udało się zapobiec – jak potraktowano postacie i interakcje z postaciami damskimi.

To zabawna, klimatyczna gra o dzikim zachodzie. Tła graficzne są świetne dla C64 i bardzo kolorowe, a animacje i przedstawienia innych postaci są bardzo dobre. Efekty dźwiękowe również wzbogacają grę - na przykład galop koni. Istnieje dobra fabuła, która zmienia się w zależności od wybranych odpowiedzi. Dla każdej rozmowy z postacią są trzy fazy rozmowy z czterema odpowiedziami, pozostawiając 64 możliwe zakończenia każdej rozmowy. Możesz być dyplomatyczny lub po prostu obrażać postacie, a następnie strzelać do nich. Sceny kręcenia oznaczają, że jest to wczesna strzelanka 3D.

Wartość powtórki Law of the West jest prawdopodobnie wątpliwa po wyczerpaniu możliwości zadawania pytań i odpowiedzi, ale – choć nie uważano jej wówczas za klasykę – jest to pomysłowa i interesująca gra, która jest czymś w rodzaju bardziej podstawowego prekursora późniejszego więcej rozbudowane i dopracowane gry przygodowe, takie jak Monkey Island.

Law of the West to zabawna próba stworzenia nieco innego typu zachodniej gry i chociaż fabuła i rozgrywka mogłyby być bardziej szczegółowe, jest to sympatyczna gra, którą warto wypróbować, jeśli podoba Ci się jej brzmienie.

Inną grą o tematyce zachodniej (choć bardzo różniącą się od Law of the West), którą polecam, jest High Noon z 1984 roku autorstwa Ocean Software. High Noon to westernowa strzelanka. Gracz wciela się w szeryfa, który musi bronić miasta przed różnymi bandytami. Gra ma 5 poziomów, które stają się coraz trudniejsze. Po ukończeniu każdego poziomu dochodzi do pojedynku między szeryfem a banitą. Jeśli poziomy są zakończone, gra zaczyna się od nowa.

Jest to bardzo prosta wczesna gra na C64, która mimo wszystko jest świetną zabawą i bardzo wciągająca. Istnieje wiele zabawnych akcentów, takich jak przedsiębiorca pogrzebowy, który pozbywa się ciał. Wesoła muzyka z

Western z 1952 roku W samo południe dodaje zabawy. Ta gra została wydana tylko na C64 i jest warta zagrania.

TABLICA LIDERÓW (1986)

Wytwórnia: Access Software, Twórcy: Bruce Carver, Roger Carver

Tablica liderów to symulacja gry w golfa, która w 1986 roku była wielkim hitem. Istnieją cztery pola ze zwykłymi 18 dołkami na rundę. W rywalizacji może wziąć udział maksymalnie 4 graczy. Istnieją trzy poziomy trudności: Nowicjusz, Amator i Profesjonalista. W zawodowstwie jest wiatr, który oddziałuje na piłkę. Aby oddać strzał, gracz musi wybrać kij i ustawić kursor w kierunku, w którym piłka ma zostać uderzona, a następnie nacisnąć ogień, gdy zostanie osiągnięta żądana siła na pasku i ponownie, gdy zostanie osiągnięta wymagana ilość snapu. Do puttowania służy kij z linią cienia wskazującą nachylenie greenu. Przytrzymaj przycisk strzału i puść go, a gdy wymagana moc na pasku mocy zostanie osiągnięta, wykonaj uderzenie.

W oryginalnej grze pola miały tylko trawę i wodę.
Leader Board Executive został wydany w 1987 roku i zawiera bunkry i drzewa.
Leader Board Executive ma coś w rodzaju brązowej pustyni na zewnątrz pola golfowego. Trzecią edycją gry był World Class Leader Board, który zawierał kursy z prawdziwego życia. Moim osobistym faworytem jest Leader Board Executive, ponieważ podoba mi się wygląd i atmosfera kursów.

Gry w golfa mogą być nieco powolne i zbyt skomplikowane (wypracowanie, jak właściwie uderzyć piłkę, może być nawet palava w niektórych bardziej irytujących grach w golfa!), Ale Tablica liderów jest łatwa do wejścia i prosta w obsłudze. Nie musisz nawet być fanem golfa, aby cieszyć się tą grą. Grę stworzył Bruce Carver. Był odpowiedzialny za klasyczne gry, takie jak Beach Head I i II oraz Raid Over Moscow.

Później stworzył kolejną kultową grę w golfa – Links. Tablica liderów została zaprojektowana perfekcyjnie i prosto, a sterowanie sprawia, że granie jest przyjemnością. Można powiedzieć, że jest to jedna z najlepszych gier wszechczasów

wydany na C64. Od razu wiedziałeś, że jesteś w obecności bardzo szczególnej gry.

Jest coś bardzo satysfakcjonującego i relaksującego w graniu w Tablicę Liderów. Lot piłki jest doskonały, a ponieważ nie nękają Cię niekończące się komplikacje związane z zawiłymi szczegółami gry w golfa, możesz od razu zacząć grać. Późniejsze gry w golfa mogą wyglądać lepiej niż Tablica wyników, ale żadna z nich nie była tak prosta i przyjemna. Tablica liderów to prawdziwe arcydzieło ery C64 i gra, w którą trzeba zagrać. Nawet jeśli uważasz, że prawdziwy golf jest nudny, z pewnością nadal będziesz się dobrze bawić w Tabeli Liderów.

MALI LUDZIE KOMPUTERÓW (1985)

Wytwórnia: Activision, Projektant: David Crane

Little Computer People to symulacja społeczna. W grze gracz wchodzi w interakcję z postacią w domu i opiekuje się nim.
Na ekranie widać trzypiętrowy dom bez ściany i różne pomieszczenia. Pokoje to Den, gabinet, sypialnia, łazienka, biuro, kuchnia i pokój dzienny. W nim bohater zajmuje się swoją rutyną - robi takie czynności, jak czytanie, gotowanie i oglądanie telewizji.
Gracz wchodzi w interakcję z tą postacią, wydając polecenia, aby postać wykonywała czynności, takie jak czytanie gazety.

Czasami postać prosi gracza o wykonanie z nim jakiejś czynności, takiej jak gra w pokera. Postać musi być pielęgnowana przez gracza i uszczęśliwiana. Jedzenie i napoje muszą być zapewnione. Za każdym razem, gdy rozpoczynana jest nowa gra, tworzona jest unikalna postać dla kopii gry gracza. Imię postaci wybierane jest losowo z listy 256 imion.

Little Computer People to zabawna i przełomowa gra na rok 1985. Bardzo przyjemnie się gra, spędzając czas z bohaterem i jego psem. Grafika jest bardzo przyjemna, a postacie uroczo animowane. Istnieją świetne efekty dźwiękowe i zakres

melodie muzyczne - w tym Jingle Bells at Christmas. Jednym z miłych aspektów było to, że programiści stworzyli unikalne postacie na różnych dyskach.

Projektant David Crane powiedział: „Interesującą rzeczą w programie, której większość kupujących nie zauważyła, jest to, że został zduplikowany w firmie. Ponieważ mieliśmy kontrolę nad każdym dyskiem, daliśmy każdą kopię gry własny, niepowtarzalny numer seryjny.
Ta liczba została następnie wykorzystana do wygenerowania osobowości, wyglądu i zachowania osoby Małego Komputera na tym dysku. Na podstawie numeru seryjnego ustalono: imię i nazwisko, kolor koszuli, cechy osobowości itp. Zostały one określone niezależnie, prawdopodobnie wiele numerów seryjnych wygenerowało komputerową osobę o imieniu Tom, ale szansa, że dwie z nich również miały to samo kolor koszuli był prawie zerowy. Każda płyta była faktycznie wyjątkowa”.

Little Computer People raczej antycypuje serię The Sims. Twórca The Sims, Will Wright, powiedział, że grał w Little Computer People, kiedy gra została wydana po raz pierwszy. Kiedy tworzył The Sims, Wright powiedział, że otrzymał dobre opinie od projektantów Little Computer People. Wersja na dysku miała znacznie więcej funkcji niż wersja na taśmie. Little Computer People to wyjątkowa gra, która wyprzedza swoje czasy. To było wspaniałe doświadczenie dla właścicieli C64, którzy szukali czegoś nieco innego.

Nawiasem mówiąc, jeśli szukasz czegoś innego na C64, możesz sprawdzić grę Activision Alter Ego z 1986 roku. To jest gra tekstowa, w której zasadniczo podejmujesz decyzje za wyimaginowaną osobę i żyjesz jej życiem. Decyzje, które podejmujesz od dzieciństwa, zadecydują o tym, jak potoczy się twoje życie.

Alter Ego (który pojawił się zarówno w wersji męskiej, jak i żeńskiej) jest grą trudną do opisania, ale jest bardzo uzależniająca i genialna. Gra uzyskała 98% w ZZAP!64 i jest bardzo wysoko oceniana przez tych, którzy grali w nią w latach osiemdziesiątych. Zdecydowanie powinieneś rzucić okiem na Alter Ego, jeśli poświęcasz czas na odkrywanie ery C64.

LODE BIEGANIE (1983)

Wytwórnia: Broderbund, Projektant: Doug Smith

Lode Runner to klasyczna gra platformowa, w której gracz kontroluje małą figurkę (która ma być galaktycznym komandosem walczącym ze skorumpowanym i złym Imperium Bungeling), która musi zebrać całe złoto na każdym poziomie, zanim wejdzie na szczyt. Możesz kopać dziury, aby uwięzić wrogich strażników (i wygodnie po nich przejść!) i musisz strategicznie korzystać z drabin, aby poruszać się po każdym poziomie i wspinać się na szczyt. Rozpoczynasz grę z pięcioma życiami i dostajesz dodatkowe życie za każdym razem, gdy ukończysz poziom. Lode Runner to po prostu genialne połączenie układanki, gry platformowej i gry zręcznościowej.

Ta gra odniosła ogromny sukces i sprzedała się w wielu egzemplarzach w miesiącach i latach po jej wydaniu. Twórca Tetris nazwał nawet Lode Runner jako swoją ulubioną grę logiczną. Chociaż jest to rzekomo gra platformowa (a także zabawna gra platformowa), do ukończenia różnych poziomów wymagana jest strategia, więc rozgrywka jest nie tylko cudownie uzależniająca, ale czasami będziesz potrzebować zdolności myślenia, aby wydedukować najlepszy sposób na ukończenie gry. poziom.

Grafika w tej grze jest raczej prosta (tła mają motyw cegieł), a dźwięk to niewiele więcej niż dźwiękowe sygnały dźwiękowe, ale to nie ma najmniejszego znaczenia, ponieważ rozgrywka jest tak fantastyczna. To powiedziawszy, animacje postaci z patyczków są całkiem dobre jak na tamte czasy. W Lode Runner jest 150 ekranów, więc nie można narzekać na brak treści. Ta gra powinna utrzymać Cię przy życiu przez jakiś czas.

Jedną z doskonałych (i raczej wyprzedzających swoje czasy) funkcji w Lode Runner jest to, że gra oferowała edytor generatora ekranów DIY, w którym można było projektować i edytować własne poziomy. To była całkiem nowa koncepcja w 1983 roku. Twórcy gry zorganizowali nawet konkurs, aby zobaczyć, który gracz zaprojektuje najlepszy ekran. Przez

sposób, okładka Lode Runner, coś w rodzaju kreskówki science-fiction Logan's Run (ish), była naprawdę dobra. Lode Runner to dobrze przemyślany i wyjątkowo grywalny element klasycznej gry, który bardziej niż zasługuje na swoją uświęconą reputację. Lode Runner był tak popularny, że doczekał się nawet konwersji zręcznościowej. Zwykle było na odwrót!

MANIAK DWÓCH (1987)

Wytwórnia: Lucasfilm Games, Projektant: Ron Gilbert, David Fox, Carl ja

Maniac Mansion to graficzna gra przygodowa typu „wskaż i kliknij". Graczem jest Dave Miller, który próbuje uratować swoją dziewczynę Sandy Pantz przed szalonym naukowcem, doktorem Fredem Evisonem. Dr Evison przetrzymuje Sandy w swojej posiadłości. Gracz wybiera dwie postacie z sześciu, które mają pomóc Dave'owi Millerowi: Bernard, Jeff, Michael, Razor, Syd i Wendy. Każda z tych sześciu postaci ma własną osobowość i umiejętności, które pomogą rozwiązać zagadki. Gra posiada pięć zakończeń - w zależności od wybranych postaci. Postaciami steruje się, klikając kursorem słowa akcji (tj. chodź, odblokuj) w obszarze tekstowym. Gra kończy się, gdy wszyscy trzej członkowie i Sandy zostaną poprowadzeni w bezpieczne miejsce.

To kultowa gra i pierwsza gra wydana przez Lucasfilm Games. Twórca Ron Gilbert chciał czegoś innego niż proste polecenia pisane w grach przygodowych, dlatego stworzył nowy system. Była to metoda „wskaż i kliknij", w której słowa akcji były klikane kursorem. Stworzył silnik gry o nazwie SCUMM, który był używany w innych grach Lucasfilm, takich jak Monkey Island.
Jedną z fajnych rzeczy w tej grze jest to, że jest dość nieliniowa.
Jest więcej sposobów na pokonanie gry, więc nie musisz robić cały czas tych samych rzeczy. Czasami naprawdę opłaca się spróbować czegoś innego.

Maniac Mansion to zabawna i pełna humoru gra. Ma świetną historię z horroru (i wyraźnie inspirowaną The Rocky Horror Picture Show) i zapadające w pamięć postacie. Historia została oparta na frazesach z horrorów, takich jak Piątek 13-go i Koszmar z ulicy Wiązów. Wiele zakończeń i interaktywna historia sprawiają, że jest bardzo grywalna. Maniac Mansion był niesamowitym powiewem świeżego powietrza w 1987 roku i sprawił, że skromna arkadowa przygoda nagle stała się bardziej złożona, zabawna, ambitna i filmowa. Ustawiło to wysoko poprzeczkę dla nadchodzących gier Lucasfilm, ale było to wyzwanie, któremu często zdawali się sprostać śpiewająco.

MANUALNY GÓRNIK (1983)

Wytwórnia: Projekty oprogramowania, Projektant: Matthew Smith

Klasyczna gra platformowa Spectrum, wersja Manic Miner na C64 była wystarczająco dobra, aby zarobić 95% w ZZAP!64. Chociaż ta gra wygląda na prymitywną dla współczesnych oczu, jest uzależniającą zabawą platformową i genialną grą tego typu. W grze gracz wciela się w Minera Willy'ego, który podczas poszukiwań natrafia na dowody istnienia wyższej zaginionej cywilizacji. Wśród wrogów są roboty i pająki i – podobnie jak w przypadku większości gier platformowych – będziesz musiał sprytnie korzystać z platform, aby przejść przez ekrany i przejść do następnej części.

Grafika nie jest niczym specjalnym, a wiele osób uważa, że muzyka w tej grze jest irytująca, ale dla czystej historii ta gra zasługuje na wzmiankę na każdej liście klasycznych gier na C64. Wykrywanie zmowy w tej grze nie jest idealne (co oczywiście może czasami prowadzić do frustracji), ale sama rozgrywka jest doskonała i powinna zadowolić każdego fana gier platformowych lub ogólnie gier klasycznych.

Dla wielu posiadaczy C64 jest to pierwsza gra, w którą grali, więc ma szczególny nostalgiczny urok z tego powodu. Większość ludzi wydaje się myśleć, że wersja Spectrum była lepsza, ale jest to drobna sprzeczka, ponieważ iteracja Manic Miner na C64 też jest cholernie dobra.

Manic Miner to podróż do wczesnych lat C64 – gdzie tego typu gry były już dość powszechne.
Manic Miner wyróżniał się jednak ponadczasową rozgrywką i przyjemną atmosferą dobroci retro. Daleko jej do najbardziej ambitnej gry, jaka kiedykolwiek została wydana na C64, ale ze względu na godziny dobrej zabawy, jakie zapewniała, Manic Miner był wart swojej ceny i miał wspaniałe rzeczy. To jedna z tych gier na C64, które dziś wyglądają na beznadziejnie przestarzałe, ale przeciętna prezentacja wizualna nie powinna zniechęcić cię do spróbowania sympatycznej dawki historii C64.

PÓŁNOCNY Opór (1990)

Wytwórnia: Ocean, Projektant: Robert W. Rinman

Midnight Resistance to strzelanka typu side scrolling. Osadzony w dystopijnej przyszłości gracz jest bojownikiem ruchu oporu, który ma misję uratowania swojej rodziny przed bossem narkotykowym. W grze gracz musi walczyć z żołnierzami, odrzutowcami i czołgami. Kiedy wrogowie zostają zabici, dają graczowi czerwone klucze, które służą do zakupu dodatkowej broni.
Istnieje dziewięć poziomów. 6 czerwonych kluczy do 8 poziomu jest potrzebnych do uwolnienia wszystkich członków rodziny. To świetny strzał w dziesiątkę. Gracz steruje postacią typu Rambo. Istnieje wiele broni i wrogów do walki. Miłym aspektem jest możliwość strzelania we wszystkich kierunkach. Przewijanie jest płynne, a grafika bardzo dobra. Poziomy są różne, co dodaje różnorodności. Jest też świetna ścieżka dźwiękowa.

Gra została wydana po raz pierwszy w 1989 roku jako japońska gra zręcznościowa o nazwie Middonaito Rejisutansu. Ciekawostki — gra zręcznościowa była tak popularna, że pojawiła się w filmie Robocop 2. Pewnie grałeś w wiele gier w stylu Metal Slug, ale Midnight Resistance zdecydowanie przewyższała inne. Gra wygląda świetnie, a rozgrywka jest responsywna i satysfakcjonująca. Początkowe etapy usypiają cię, a potem rzeź nabiera rozpędu w miarę postępów. Jest to jedna z najlepszych konwersji arkadowych ery C64, a nawet jeśli

byli zaznajomieni z automatem do gier, ta wersja na C64 nie mogła nie być pod wrażeniem.

Midnight Resistance to mnóstwo zabawy i fantastyczna gra akcji z przewijaniem strony. Bieganie, skakanie i strzelanie to świetna zabawa, a różnorodna różnorodność kolorowych i ciągle zmieniających się teł to dobry sposób na ciągłe odświeżanie gry w sensie wizualnym i zapobieganie, by zawsze wydawała się zbyt taka sama. Midnight Resistance to klasyka. Szkoda tylko, że brakuje trybu dla dwóch graczy.

Była też wersja na Amigę, ale wersja na C64 jest prawdopodobnie wciąż najlepsza.

MIKROPOZYCJA PIŁKI NOŻNEJ (1988)

Wytwórnia: Oprogramowanie MicroProse, Projektant: Chris Yates

Micropose Soccer to gra w piłkę nożną. Ma widok z góry na dół.
Jest zwykła gra poboczna jedenaście, ale zawiera także tryb wewnętrzny 6 stron. Istnieje wiele międzynarodowych drużyn, a gracze mogą rywalizować w turnieju Pucharu Świata, lidze lub meczu towarzyskim z dwiema drużynami. To świetna symulacja piłki nożnej, która rywalizuje z Emlynem Hughesem o tytuł najlepszej gry piłkarskiej na C64. To zależy od tego, co wolisz - z góry na dół lub z boku.

Gra została zainspirowana grą zręcznościową Tehkan World Cup.
Jest niezwykle grywalna dzięki instynktownemu sterowaniu i obejmuje strzały, takie jak kopnięcia znad głowy i strzały bananowe. Jedną z zabawnych funkcji jest powtórka akcji, która symuluje przewijanie taśmy przed wyświetleniem powtórki. Kolejną fajną cechą jest różna pogoda - w tym deszcz. Gra została stworzona przez Jona Hare'a i Chrisa Yatesa z Sensible Software. Później stworzyli dla Amigi klasyczną grę Sensible Soccer, która oczywiście była inspirowana Microprose Soccer. Sensible Soccer to także klasyka wszechczasów.

Na C64 odbywały się niekończące się mecze piłkarskie i wiele z nich było okropnych (jeśli mnie pamięć nie myli, Międzynarodówka Petera Beardsleya

Piłka nożna była absolutnym dnem, jeśli chodzi o nadmiar gier piłkarskich), ale fani futbolu byli więcej niż dobrze zaspokojeni wraz z pojawieniem się Emlyn Hughes i Micropose Soccer. Osobiście wolę Emlyn Hughes, ponieważ wydaje się bardziej „prostą" symulacją piłki nożnej, podczas gdy Micropose Soccer to bardziej arkadowe doświadczenie, ale obie są naprawdę dobre iz pewnością powinieneś zagrać w obie.

Micropose Soccer ((ahem) ma najwięcej punktów w swojej zdolności do tworzenia dużej ilości akcji i szybkiego tempa gry. Na pewno zostaniesz wciągnięty w mecz, gdy to zrobisz. Jeśli chcesz zobaczyć grę, która się położyła planu dla Sensible Soccer, powinieneś upewnić się, że grasz w klasyczną Micropose Soccer. Jest to zdecydowanie jedna z najlepszych gier piłkarskich, jakie kiedykolwiek stworzono na C64 i to wielka pochwała, ponieważ były ich miliony!

W temacie gier piłkarskich, choć wiele z nich było okropnych, powinienem wspomnieć o grze Epyx Street Sports Soccer - kolejna pozycja w ich serii Street Sports.

Street Sports Soccer zasadniczo polega na wybieraniu dzieci do gry w trójkę w bocznej piłce nożnej w parku. Chociaż nie jest to realistyczna symulacja piłki nożnej, jest bardzo grywalna i zapewnia przyzwoitą zabawę. Poza Emlyn Hughes i Micropose Soccer, Street Sports Soccer jest zdecydowanie jedną z lepszych gier o tematyce piłkarskiej.

Obawiam się, że nie mogę powiedzieć tego samego o grze Ocean's Match Day II z 1987 roku – która w niewytłumaczalny sposób zdobyła 90% w ZZAP!64. Match Day II jest po prostu zbyt wolny jak na mój gust. To tak, jakby gracze drugiego dnia meczu grali w piłkę nożną pod wodą! Oczywiście nie należy zapominać o International Soccer – które jest doskonałe i tam z Emlyn Hughes i Micropose Soccer.

ZEMSTA MONTEZUMY (1984)

Wytwórnia: Parker Bros, Projektant: Robert Jaegar

Zemsta Montezumy to gra platformowa. Gracz wciela się w Panama Joe, osobę poruszającą się po XVI-wiecznej azteckiej świątyni azteckiego cesarza Montezumy II. Skacze, biega i wspina się po słupach, łańcuchach i drabinach. Istnieją przeszkody, pułapki i wrogowie, z którymi trzeba się zmierzyć. Klejnoty muszą być zbierane, a wrogowie zabijani.

Przeszkody obejmują przenośniki taśmowe, paleniska, znikające podłogi i bramy laserowe. Wrogowie to czaszki, węże i pająki. Panama Joe używa sprzętu, takiego jak miecze, amulety i pochodnie, a jednocześnie można przenosić tylko określoną liczbę przedmiotów. Piramida ma 10 pięter z 99 pokojami. Celem jest dotarcie do skarbca znajdującego się na dolnym poziomie.

Montezuma's Revenge to zabawna gra platformowa typu „skacz i biegaj” z prostą grafiką epoki. Otoczenie Azteków jest zabawne, a postać Panama Joe jest ładnie animowana. Akcja jest pomysłowa i szybka, z dobrze rozplanowanymi pokojami, a ta gra powinna utrzymać Cię przy życiu przez jakiś czas. Tego typu gry, jeśli są wykonywane prawidłowo, zawsze uzależniają. 16-letni Robert Jaegar pierwotnie wymyślił grę na Atari 800.

W tłach i animacjach nie ma skomplikowanej ilości szczegółów, ale postacie są kolorowe i uroczo nieporęczne, a przynajmniej jest dużo kolorów, aby zrekompensować fakt, że – graficznie – nie jest to najbardziej rozbudowana gra na świecie. Będziesz robić wszystkie zwykłe rzeczy w tej grze, takie jak wspinanie się po drabinach, skakanie po linach i poruszanie się po platformach, aby osiągnąć wyznaczony cel. Nie ma tu nic nadzwyczajnie nowego, ale z jakiegoś powodu Zemsta Montezumy jest niezwykle uzależniająca i sympatyczna i musi plasować się blisko czołówki, jeśli chodzi o gry platformowe na C64. To jest stary, ale dobry.

MONTY W UCIECZCE (1985)

Wytwórnia: Gremlin Graphics, Projektant: Jason Perkins

Jest to trzecia gra z serii Monty Mole. Fabuła (taka, jaka jest) sprawia, że Monty jest w biegu (zgadłeś) i kieruje się w stronę kanału angielskiego. Oczywiście oznacza to, jak zwykle, mnóstwo platformowych kaprysów i zagadek do rozwiązania. Już w 1985 roku graczom można było prawdopodobnie wybaczyć zastanawianie się, czy świat naprawdę potrzebuje kolejnej gry platformowej, ale Monty on the Run udaje się usprawiedliwić swoje własne istnienie szybką akcją i mnóstwem surrealistycznych rozkwitów. Nawet jeśli byłeś już dość znużony gatunkiem platformówek, Monty on the Run nadal zapewnia przyjemność grania i zabawne doświadczenie.

Jest to jedna z tych gier platformowych, które poruszają się dość szybko, więc gracz jest zawsze zaangażowany i skupiony na zagadce (i rzeczywiście pułapce) w zasięgu ręki i stawienia czoła naszemu bohaterowi Monty'emu. Możesz wspinać się po linach, skakać i uważać na te nieznośne tłoki, które zmiażdżą naszego bohatera, jeśli nie będziesz odpowiednio mierzyć swoich postępów. Śmiertelne przeszkody obejmują (z jakiegoś powodu) wodę, której Monty zdecydowanie nie jest fanem.

Tam, gdzie ta gra osiąga wysokie wyniki, jest surrealistyczna aura, która przenika akcję. Wśród wrogów są takie rzeczy, jak ręce w rękawiczkach i coś, co wygląda jak parujące czajniki. Dziwaczność i humor w grze często zachwyca i sprawia, że akcja i wybryki platformowe są jeszcze przyjemniejsze. Wszyscy wrogowie mają mnóstwo charakteru, a gra jest tak dziwna, że zaczynasz dostrzegać wszystkie szczegóły tła i po prostu cieszyć się całą dziwnością tego wszystkiego. Te przyjemne zawijasy pomagają złagodzić fakt, że pod względem grafiki nie jest to najbardziej zdumiewająca gra, jaką kiedykolwiek zobaczysz na C64.

Monty on the Run to ogólnie świetna zabawa i świetna platformówka z pomysłowymi akcentami i mnóstwem niecodziennego uroku i charakteru. Muzyka jest świetna, a gra wciągająca. Nawet jeśli masz dość gier platformowych, to zdecydowanie była jedna z tych gier, dla których można zrobić wyjątek i cieszyć się nimi.

GRA FILMOWY POTWÓR (1986)

Etykieta: Epyx, Projektant: Liczne

W tej grze gracz jest jednym z pięciu potworów szalejących po mieście. Potwory to Godzilla, Sphectra – osa, The Glog – kropelka, gigantyczny pająk Tarantus, Mr Meringue – wersja Stay Puff Marshmallow Man z filmu Ghostbusters oraz robot w stylu Transformers o nazwie Mechatron. Uwzględnione miasta to Nowy Jork, San Francisco, Londyn, Tokio, Moskwa i Paryż. Istnieje pięć scenariuszy: Beserk: zniszcz jak najwięcej budynków i pojazdów. Ucieczka: ucieknij z miasta, zanim zostaniesz zabity. Szukaj: uratuj krewnego potwora. Zniszcz punkt orientacyjny: zniszcz punkt orientacyjny w mieście. Obiad: jedz pojazdy i cywilów.

To zabawna gra oparta na potworach z różnych klasycznych horrorów. Gra jest ładnie przedstawiona w typowy dla Epyx sposób, co dodaje jej klimatu i zabawy. Na początku wyświetlane jest kino, w którym można wybrać „film" do odtworzenia. W kinie przedstawienie rozpoczyna się reklamą, a następnie rozpoczyna się prezentacja fabularna – czyli sama gra. Istnieje duży wybór potworów i scenariuszy. Grafika jest bardzo atrakcyjna. To fantastyczny pomysł na grę i chociaż nie jest to gra idealna, koncepcja leżąca u podstaw gry sama w sobie wystarcza, aby złagodzić niektóre wady.

Główną krytyką tej gry jest to, że jest raczej powolna. Potwory nie poruszają się bardzo szybko i nie dostaniesz tutaj rzezi zręcznościowej. Było to wyraźnie rozczarowujące dla wielu graczy i recenzentów, ponieważ The Movie Monster Game zebrała dość letnie recenzje, kiedy została wydana. Wielu recenzentów wydawało się, że po kilkukrotnym zagraniu w tę grę nie ma ona wielkiej wartości powtórki ani rodzaju rozgrywki, która nieustannie przyciągałaby cię z powrotem do gry. Osobiście jednak miałem słabość do tej gry ze względu na koncepcję potworów. Kto nie chciałby zagrać w Godzillę i zniszczyć miasto w grze?

Chociaż sama gra nigdy nie miała być tak niesamowita, jak koncepcja, ma świetną atmosferę, wiele miłych akcentów i

to zdecydowanie doświadczenie, jakiego nigdy wcześniej nie widziałeś na C64. Można argumentować, że ta gra jest trochę zbyt ambitna jak na technologię tamtej epoki, ale jeśli nieco obniżysz swoje oczekiwania, to nadal jest to solidna, atrakcyjnie przedstawiona i zaprojektowana gra, która bez wątpienia fascynowała szalonych potworów dzieciaki z C64 w latach 80-tych.

Chociaż ta gra może, ale nie musi, mieć niezwykle wysoką wartość powtórki w czasie, jest warta obejrzenia i bardzo pomysłowa. Ciekawostki - firmie Epyx udało się uzyskać licencję na wykorzystanie Godzilli w grze.

Mgławica (1987)

Wytwórnia: Hewson Consultants, Projektant: John M. Phillips

Nebulus to gra platformowa. W grze gracz jest zielonym stworzeniem o imieniu Pogo. Osiem wież, które zostały zbudowane w morzu, trzeba zniszczyć, podkładając w nich bomby. Każda wieża rozgrywana jest po kolei, a gracz przechodzi od dołu do góry. Wieże mają kształt walca i mają na zewnątrz półki ze schodami i windami. Wrogów należy zastrzelić. Pogo można zrzucić z wieży i zabić. Na szczycie każdej wieży znajduje się uruchamiany mechanizm niszczenia. Pogo następnie wchodzi do łodzi podwodnej i ma premię za łowienie ryb w łodzi podwodnej.

To zabawna, wciągająca gra platformowa z ładną kreskówkową grafiką. Postacie są ładnie animowane, a przewijanie paralaksy, w którym wieża obraca się, gdy Pogo budzi się wokół niej, jest bardzo imponujące. Gra bonusowa z łodzią podwodną jest również świetna i zawiera bardzo ładne przewijanie. Być może jest to trochę zbyt trudne, ale łamigłówki i gra są świetną zabawą. Chociaż gra jest frustrująca, nadal będziesz do niej wracać!

Zanim pojawił się Nebulus, C64 miał już więcej gier platformowych, niż jakakolwiek osoba mogłaby kiedykolwiek zagrać. Zdecydowanie było jednak miejsce na jeszcze jedną, ponieważ ta gra odniosła ogromny sukces i zdołała wnieść trochę świeżości do tego dobrze zdeptanego gatunku gier. Nawigacja tzw

obracające się wieże były raczej nowatorskie i wydawało się czymś innym niż zwykłe platformowe shenanigany. Ta gra wydawała się prawdziwym doświadczeniem zręcznościowym - tylko w domu, a nie w nadmorskim salonie gier.

Większość z nas prawdopodobnie ma wrażenie, że grała w zbyt wiele gier platformowych, ale Nebulus jest na tyle pomysłowy, że warto zrobić dla niego wyjątek. Jest to atrakcyjna i bardzo grywalna gra ze zwycięsko dziwną atmosferą.

W TENISIE NA KORCIE (1984)

Wytwórnia: Activision, Projektant: Michael J. Archer

On Court Tennis to (oczywiście) symulacja tenisa. Do wyboru kort ceglany, twardy lub trawiasty (chociaż kort jest zawsze zielony). Dostępne są opcje dla jednego lub dwóch graczy. Można rozegrać jeden set, najlepszy z 3 lub najlepszy z 5 setów.

Istnieje wiele dobrych symulacji tenisa na C64. Należą do nich International Tennis (Commodore 1985), Pro Tennis Tour (1989 Ubisoft) i International Tennis (1992 Zepplin Games). On Court Tennis jest jednak moim osobistym faworytem. Grafika jest prymitywna, ale jest bardzo grywalna. Gracz automatycznie ustawia się na pozycji podczas gry, ale istnieje duży zasięg strzałów, co sprawia, że gra jest bardzo grywalna.

W tej grze możesz mieć świetne wymiany i oddać kilka satysfakcjonujących uderzeń. Komputerowi przeciwnicy są konkurencyjni i świetnie sprawdza się w trybie dla dwóch graczy. Może jednak opcja zmiany koloru włosów i ubrania postaci lub nazwania ich byłaby dobra. Możesz wybrać tylko Bjorna, Jimmy'ego, Johna lub Ivana (nazwa pochodzi od tenisistów Bjorna Borga, Jimmy'ego Connorsa, Johna McEnroe i Ivana Lendla).

Gry w tenisa (podobnie jak sport, na którym się opierają) mogą być frustrujące, jeśli rozgrywka nie jest właściwa, ale tenis na korcie

udaje się uniknąć tej pułapki i jest bardzo przyjemny i grywalny. Jeśli mógłbyś wybrać tylko jedną grę w tenisa na C64, prawdopodobnie jest to ta, na którą powinieneś się zdecydować. Inne warte uwagi gry to Match Point i Great Courts z lat 90. Jednak za moje pieniądze On Court Tennis nigdy nie był całkiem lepszy, jeśli chodzi o symulatory tenisa C64. Ogólnie rzecz biorąc, jest to świetna symulacja sportowa i świetna zabawa.

OPERACJA WILK (1988)

Etykieta: Ocean, Projektant: Colin Porch

Operation Wolf to strzelanka – zasadniczo strzelanka kolejowa.
Tego rodzaju gry były popularne, zanim postęp technologiczny utorował drogę do ery FPS (która naprawdę zaczęła się od gier takich jak Wolfenstein i Doom, a wkrótce stała się najpopularniejszym gatunkiem gier). Gracz w Operacji Wilk musi strzelać do wrogów w postaci żołnierzy, czołgów i helikopterów celując celownikiem.
Amunicję można zdobyć strzelając do amunicji w grze. Celem jest uwolnienie jeńców. Istnieje 6 poziomów: obóz koncentracyjny; prochownia, konfiguracja łączności; Lotnisko; wieś i dżungla.

To świetna wersja popularnej gry zręcznościowej. Jest to jedna z pierwszych gier w stylu strzelanek z perspektywy pierwszej osoby, gatunku, który jest oczywiście nadal niezwykle popularny. Oczywiście ma to świetną grafikę i muzykę C64. Rozgrywka jest również fantastyczna i bardzo uzależniająca - jest cudowna jak na grę tego typu na C64. Argumentowano, że granie w Operację Wilk za pomocą joysticka jest dość trudne. Opcja korzystania z myszy była dostępna w grze. Osobiście nie miałem większych problemów ze sterowaniem joystickiem.

Operacja Wilk jest dość brutalna – co wywołało skargi w momencie premiery. Ta kontrowersja wydaje się raczej oswojona z nowoczesnego punktu widzenia, ponieważ współczesne gry są często niewiarygodnie brutalne bez wywoływania większego zamieszania (chociaż oczywiście gry komputerowe wprowadziły system ocen od czasów Operacji Wilk).
Każdy, komu podobała się Operacja Wilk w arkadach, mógł mieć ich niewiele

skarg na tę konwersję C64 - która jest szybka, szalona, kolorowa i brutalna. Operacja Wilk oferuje mnóstwo szybkiej akcji w stylu Rambo i jest wysoce zalecana.

Kontynuacja tej gry z 1990 roku nosiła tytuł Operation Thunderbolt. Ogólna opinia wydaje się być taka, że ta kontynuacja jest kompetentna, ale nie tak grywalna lub świeża jak oryginał. Kontynuacja uzyskała 92% w ZZAP! 64, ale inne magazyny były bardziej krytyczne i uznały, że ta kontynuacja nie jest tak dobra. Prawdopodobnie powinieneś rzucić okiem na Operation Thunderbolt, jeśli grałeś w pierwszą grę, ale oryginał jest zdecydowanie tym, którego szukasz jako pierwszy.

PARADRIDA (1985)

Wytwórnia: Hewson Consultants Ltd, Projektant: Andrew Braybrook

Paradroid to strzelanka z widokiem z góry / gra logiczna. Siły wroga przejęły roboty na statkach kosmicznych i zwróciły je przeciwko załodze. Gracz kontroluje robota, który może przejąć kontrolę nad innymi robotami. Istnieją 24 roboty z 10 klas, które mają na sobie numery: im wyższe liczby, tym droid jest potężniejszy.
Różne droidy mają różne moce - takie jak szybkość i uzbrojenie.
Roboty można zabić bronią i przejąć kontrolę, łącząc się z nimi. Odbywa się to w mini-grze, w której zasilanie musi być dostarczane do różnych obwodów. Jeśli gracz przejmie droida, może go używać tylko przez określony czas, zanim droid ulegnie samozniszczeniu, a gracz powróci do swojego pierwotnego podstawowego droida.

Statek kosmiczny ma 16 pokładów z licznymi pokojami i 400 ekranami. Pokłady i pokoje są połączone windami i drzwiami. Można uzyskać dostęp do terminali komputerowych w celu dostarczenia map i informacji o droidach. Kiedy jeden statek zostanie wyczyszczony, gracz zostaje przeniesiony na inny. Po pokonaniu ósmego statku gracz zaczyna ponownie ten statek z trudniejszymi droidami, z którymi musi się zmierzyć.

Paradroid to klasyczna gra. Może wyglądać stosunkowo prosto graficznie (trochę jak Pac-Man), ale jest to bardzo wciągająca gra. Przewijanie jest niezwykle płynne, z bardzo dobrym sterowaniem, a kontrolowanie różnych droidów za pomocą ich różnych broni, szybkości itp. jest świetną zabawą. Efekty - takie jak błyski - wyglądają bardzo dobrze.

Istnieje różnorodność pokładów w różnych kolorach. Klimatu dodają efekty dźwiękowe. Programista Andrew Braybrook stworzył także klasyczną strzelankę Uridium. Chociaż nie jest to najbardziej niesamowicie wyglądająca gra, jaką kiedykolwiek widziałeś, ma mnóstwo atmosfery i jest coś fascynującego w aurze tej gry z jej elektronicznym tłem dźwiękowym i wciągającą rozgrywką.
Paradroid jest przykładem tego, że gra niekoniecznie potrzebuje fantazyjnej grafiki lub tępych koncepcji, aby była świetna.

W Paradroid jest klarowny cel, który sprawia, że wszystko łączy się niewiarygodnie dobrze. Masz tutaj szczęśliwe poczucie, że Andrew Braybrook nie tylko dokładnie wiedział, do czego zmierza i co chciał zrobić, ale faktycznie osiągnął to śpiewająco. Paradroid jest jednym z tych, które wciąż znajdują się na szczycie list dotyczących najlepszych gier na C64. Jest więcej niż godny tej wzniosłej reputacji.

PITSTOP II (1984)

Wytwórnia: Epyx, Projektant: Stephen H. Landrum i Dennis Caswell

Pitstop II – jak sama nazwa wskazuje – to gra wyścigowa. Gracz rywalizuje w wyścigach na sześciu torach: Brands Hatch, Hockenheim, Rouen-Les-Essarts, Sebring, Vallelunga oraz Watkins Glen. Można wybrać trzy (sześć z dziewięciu okrążeń) wyścigi. Istnieją trzy poziomy trudności. Gracze muszą zatankować i zmienić opony w pit stopie. Gracze kontrolują tankowanie i wymianę opon. Gra jest podzielona na ekran z dwoma widokami toru z widokiem dwóch samochodów na wyścig; dwa samochody ścigają się ze sobą. Można wybrać jeden wyścig lub rozegrać sezon wyścigów.

To wczesna gra wyścigowa na C64 z rewolucyjnym wówczas trybem podzielonego ekranu. Ma płynne przewijanie i dobrą funkcję pitstopu, w której gracz może być mechanikiem naprawiającym samochód i tankującym. Ta funkcja pitstopu stanowi element strategiczny. Miłym akcentem jest to, że oznaczenia na kole samochodu wskazują, kiedy potrzebny jest pit stop. Grafika jak na tamte czasy jest dobra. Komputerowi przeciwnicy też są dobrzy, a samochody komputerowe mają swoją własną osobowość. Dostępny jest sezon wyścigów, który zwiększa zabawę.
Gra sprawdza się w trybie dla dwóch graczy. Twórca Impossible Mission, Dennis Caswell, zrobił sekcję pitstop. Pitstop II to znaczna poprawa w stosunku do oryginału z 1983 roku. Nawiasem mówiąc, okładka pudełka jest również wspaniała.

Istnieje wiele dobrych gier wyścigowych na C64. Jedną z gier, w którą zdecydowanie warto zagrać i która zasługuje na miejsce w tej książce, jest Turbo Charge w systemie 3 z 1991 roku. Notka o Turbo Charge brzmi następująco: „Terroryści włamali się do składów amunicji ONZ i ukradli wystarczającą liczbę pocisków, by zmieść z powierzchni ziemi mały kraj z powierzchni ziemi! Do was, jako agentów Agaippa i Drusus, należy ściganie zdobyczy i odzyskanie jej. Ale musisz mieć się na baczności, ponieważ poruszanie się po drogach w najlepszych momentach jest wystarczająco trudne, bez martwienia się o miny i helikoptery, które są ustawiane na twojej drodze, aby cię spowolnić!

Turbo Charge, jak sugeruje notka, to świetna zabawa. Istnieje ogromna różnorodność samochodów wroga, a Engel będzie strzelał, próbując zepchnąć je z drogi. Istnieją cysterny, helikoptery i wiele różnych scenerii, w których toczy się akcja. Grafika jest trochę blokowa, ale wykonuj swoją pracę, a Turbo Charge jest zawsze tak szybki i wściekły, jak chciałbyś, aby była to gra wyścigowa. Ta gra to świetna zabawa.

Warta uwagi jest także Power drift – japońska gra zręcznościowa z wyścigami kartingowymi, która doczekała się konwersji na C64. Power Drift jest graficznie bardzo podobny do Turbo Charge, choć bardziej kreskówkowy w podejściu. Podobnie jak Turbo Charge, Power Drift to szybka i zabawna gra wyścigowa, którą gorąco polecam, jeśli lubisz gry samochodowe.

Z czystej nostalgii umieściłbym również Pole Position z 1984 roku na dowolnej liście gier wyścigowych na C64. Pole Position to konwersja klasycznej gry zręcznościowej firmy Namco, dystrybuowanej przez firmę Atari poza Japonią.

Była to jedna z pierwszych gier wyścigowych, o których pamiętam, i chociaż grafika jest trochę blokowa, a Pole Position wkrótce zostało prześcignięte przez inne gry wyścigowe na C64, jako dziecko bawiłem się przy Pole Position i grałem w nią przez godziny do końca. Nie powiedziałbyś, że Pole Position to klasyczna gra (nawet w ramach swojego własnego gatunku), ale zapewnia mi dużo zabawy, a przecież o to w grach komputerowych chodzi, prawda?

PLUTON (1987)

Wytwórnia: Ocean Software, Projektant: Zach Townsend

Pluton to strzelanka/gra akcji. Jest to adaptacja filmu wojennego Olivera Stone'a w Wietnamie z 1986 roku. Istnieją trzy poziomy z innej perspektywy.

Na pierwszym poziomie - bocznej przewijanej sekcji - gracz prowadzi pluton pięciu ludzi przez dżunglę. Urządzenie wybuchowe musi zostać znalezione i użyte do zburzenia mostu. Następnie trzeba przeszukać wioskę i znaleźć tajny tunel Vietcongu. W drugiej części, z widokiem z pierwszej osoby, gracz eksploruje tunel w poszukiwaniu kompasu i flary oraz strzela do żołnierzy Vietcongu.
Wychodząc z tunelu gracz musi walczyć z atakiem Vietcongu.
Na trzecim poziomie gracz musi zabić renegata, sierżanta USA Barnesa i znaleźć schronienie w ciągu dwóch minut.

Pluton to bardzo dobra gra na licencji (choć dla rozrywki ma więcej wspólnego z Rambo niż z nominowanym do Oscara filmem, na którym bazuje). Wiele licencjonowanych gier na C64 było okropnych, ale ta jest jedną z lepszych. Istnieją różne

mini-gry, co jest świetnym pomysłem, zamiast oferowania zwykłej adaptacji filmowej o tematyce platformy przewijanej z boku. Drugi poziom to wczesna strzelanka z perspektywy pierwszej osoby i całkiem dobrze wykonana. Jest to w zasadzie sekcja w stylu Operation Wolf – co jest miłym zaskoczeniem, ponieważ zakładasz, że sekcja dżungli na początku będzie całą grą.

Gry, które składają się z różnorodnych mini-gier, wiążą się z ryzykiem, ponieważ jeśli mini-gry są indywidualnie niezadowalające, jest mało prawdopodobne, aby stworzyły klasyczną grę ogólną, ale wszystkie mini-sekcje Plutonu są rozproszone i właściwie całkiem dobrze łączą się w większą, zunifikowaną grę. Ostatnia sekcja została uznana przez niektórych graczy za nieco frustrującą, ale – generalnie – ta gra całkiem dobrze się układa i jest ciekawym i zabawnym doświadczeniem. Grafika jest bardzo dobra i jest świetna ścieżka dźwiękowa, która zwiększa skuteczność adaptacji Plutonu. Jednak największą siłą plutonu jest różnorodność oferowanych przez niego stylów gry. Oznacza to, że gra nigdy nie wydaje się zbyt taka sama i zawsze rzuca graczowi coś nowego, zanim nuda może nawet zagrozić podniesieniu głowy.

DRAPIEŻNIK (1988)

Wytwórnia: Activision, Mike Chilton

Predator jest oparty na klasycznym filmie z 1987 roku o tym samym tytule. Licencjonowane gry, takie jak ta, były często rozczarowaniem dla posiadaczy C64. Firmy uwielbiały zdobywać licencję filmową lub telewizyjną, ponieważ mogły przykleić plakat filmowy do pudełka i zachęcić graczy do rozstania się z pieniędzmi samą kuszącą okładką. Jednak przez większość czasu użytkownicy C64 kończyli z tandetną grą za swoje kłopoty. Gry, na przykład oparte na Big Trouble in Little China i Knight Rider, należą do najgorszych gier na C64 wszechczasów. Caveat emptor była najlepszą radą.

Predator był na szczęście całkiem niezły i gra, która ma dużo atmosfery. W grze grasz w elitarną specjalność Arniego

zmusza postać Dutcha Schaefera i zostaje zrzucona do partyzanckiej dżungli. To jednak nie jedyna rzecz w dżungli. Zdarza się również, że na Ziemi jest zaawansowany technologicznie kosmita, który poluje na ludzi dla sportu. Ta gra to side-scroller z całkiem niezłą grafiką. Tła holenderskie i dżungli są ładnie oddane. Wczesne etapy to bardziej ogólna akcja, ale potem obcy wkracza do walki – o czym dowiadujesz się dzięki ekranowi przedstawiającemu celowniki laserowe i widzenie w podczerwieni.

Uważam, że ta gra jest godną podziwu próbą uchwycenia ducha i fabuły filmu Predator i ma bardzo wciągającą aurę. Wady gry polegają na tym, że jest dość krótka i może być frustrująco trudna. Niemniej jednak ta gra zasługuje na duże uznanie nie tylko za wzięcie pieniędzy z licencji i uruchomienie. Naprawdę włożyli tutaj dużo wysiłku, aby dać ci dobrą grę. Jest tu też kilka miłych akcentów – na przykład sposób, w jaki możesz, jak w filmie, pokryć Dutcha błotem, aby był mniej widoczny dla kosmity.

To poziom szczegółowości w Predatorze jest imponujący i pokazuje, że nie było to zwykłe przejęcie licencji bagiennej. Podoba mi się sposób, w jaki postać Arniego ożywia się, gdy strzelasz z pistoletu. Naprawdę zauważasz takie małe rzeczy. Predator był notorycznie trudną grą i wielu twierdziło, że nigdy jej nie ukończyło, ale jeśli masz ochotę na wyzwanie, to z pewnością przetestuje twoją determinację. Miałem obsesję na punkcie tej gry ze względu na atmosferę. Może po prostu poczułem ulgę, że w końcu zagrałem w filmie, który nie był straszny.

Predator to gra, za którą mam wiele nostalgii i – brodawki i tak dalej - było to dla mnie niezapomniane przeżycie na C64.

START PROJEKTU (1989)

Wytwórnia: Electronic Arts, Projektant: Liczne

Project Firestart to gra typu survival horror — bardzo wczesna pozycja w gatunku, który wkrótce stał się popularny dzięki późniejszym grom, takim jak

Resident Evil. Graczem w tej grze jest Jon Hawking – agent rządowy, który został wysłany na stację badawczą Promenteusz krążącą wokół Tytana, księżyca Saturna. Załoga stacji straciła kontakt z Ziemią. Hawking musi odzyskać dane naukowe znajdujące się na pokładzie statku, a następnie je zniszczyć. Załoga została zamordowana, a na statku znajdują się duże stworzenia stworzone w wyniku eksperymentów inżynierii genetycznej na statku. Hawking musi znaleźć sposób na zabicie jednego superstworzenia poprzez znalezienie luki w zabezpieczeniach metodami naukowymi.

Agent SIA Annar Kensan, który w tajemnicy współpracował z dr. Arno przeżył, wprowadzając się w kriogeniczny sen; po przybyciu Hawkinga na Prometeusz budzi się. Również w kriogenicznym śnie jest Mary, kolejna naukowiec Firestart, która przeżyła masakrę, ponieważ została zawieszona w animacji po niewielkim urazie.
Zakończenie gry różni się w zależności od różnych działań podejmowanych przez gracza. Jest to oczywiście coś, co dodaje głębi rozgrywce i zwiększa szanse na powrót do tej gry.

To bardzo ambitna i interesująca gra jak na tamte czasy i coś nieco nowego na tamte czasy. Walka w grze nie jest najlepsza, ale ma dużo atmosfery, aby złagodzić niektóre wady. Ta gra została bardzo dobrze przyjęta po premierze i zdobyła 91% w ZZAP!64. Project Firestart to dość odważna gra jak na tamte czasy i (być może nieświadomie) przewidział nadmiar gier typu survival horror, które zaleją rynki w nadchodzących latach. W Project Firestart podoba się to, że zbudowanie historii i świata, w którym gra się toczy, wymaga czasu, ale sama gra jest więcej niż godna tego świata i w pełni oddaje koncepcję. To naprawdę dobra gra na ten czas i warta zbadania, jeśli masz ochotę na odrobinę przerażającego horroru o przetrwaniu.

PROJEKT STEALTH FIGHTER (1987) I GUNSHIP (1986)

Etykieta: oprogramowanie MicroPose, projektant: liczne

Project Stealth Fighter to gra symulacyjna lotu wojskowego. Może to nie wyglądać niesamowicie dla współczesnych oczu, ale było to najnowocześniejsze w 1986 roku i pokazało, do czego zdolny był C64, gdy był rozciągnięty do granic możliwości.

W grze gracz wciela się w fikcyjnego pilota myśliwca wykonującego misje o różnym stopniu trudności w czterech lokalizacjach geograficznych: Libii, Zatoce Perskiej, Przylądku Północnym i Europie Środkowej. Project Stealth Fighter jest nie tylko wciągająca, ale także uzależniająca i stwarza prawdziwe poczucie zagrożenia, gdy ścigasz się, by ukończyć misje.

Gry symulacyjne lotu nie są dla wszystkich (sam generalnie nie jestem największym fanem symulatorów lotu), ale ta gra była o wiele lepsza niż przeciętna gra symulacyjna lotu dzięki głębi rozgrywki, strategii i najnowocześniejszej prezentacji. To jedna z tych gier, w które ci, którzy się w nią wkręcili, grali przez miesiące. To zdecydowanie bardziej znacząca i ważniejsza gra niż przeciętne wydanie na C64! Nawiasem mówiąc, do tej gry dołączono obszerną instrukcję, którą najlepiej było przeczytać, ponieważ zawierała kilka bardzo przydatnych wskazówek dotyczących strategii.

Równie dobra jak Project Stealth Fighter jest gra Gunship firmy MicroPose z 1986 roku. W tej grze gracz steruje helikopterem AH-64 Apache i bierze udział w pięciu misjach rozgrywających się w różnych miejscach na świecie. W tym helikopterze jesteś oczywiście uzbrojony po zęby w różne pociski i rakiety. Krajobrazy przewijają się płynnie w tej grze, a uczucie latania helikopterem jest realistyczne i satysfakcjonujące. Podobnie jak w przypadku Project Stealth Fighter prezentacja tej gry oraz poziom szczegółowości i głębi rozgrywki jest bardzo imponujący.

Jeśli miałeś słabość do symulatora lotów wojskowych na C64, Project Stealth Fighter i Gunship oznaczały, że byłeś bardzo dobrze przygotowany.
Trivia - Gunship miała być grą miejską inspirowaną Blue Thunder i Airwolf, ale pomysł ten musiał zostać odłożony na półkę, ponieważ projektanci uznali, że umieszczanie miejskich krajobrazów w grze jest zbyt skomplikowane i problematyczne.

Inną grą w stylu symulacji lotów wojskowych, którą warto sprawdzić, jest Ace of Aces – gra US Gold z 1986 roku. Ta gra toczy się podczas II wojny światowej i pozwala ci kontrolować komara RAF („drewniany cud") podczas misji bombowych nad Niemcami. Rzeczą, która odróżnia Ace of Aces od innych gier, jest to, że chociaż pozornie jest to symulacja lotu (swego rodzaju), nacisk kładziony jest bardziej na akcję zręcznościową niż „suchą" realistyczną symulację. Naloty i walki psów są zabawne, a gra wygląda wspaniale. Uwielbiam przedstawianie chmur w tej grze i zabawne jest to, jak pogoda może się zmienić i nagle znaleźć się w burzy. Ace of Aces to ogólnie atrakcyjna i interesująca gra. Jedyną wadą jest jednak ograniczona liczba misji, a po ich ukończeniu motywacja do powrotu do gry może nieco osłabnąć. Ace of Aces zdecydowanie należała do tych gier, które domagały się większej liczby misji i dłuższej kampanii.

Jeśli znudziły Cię wojskowe symulatory lotów, zawsze możesz spróbować czegoś innego – na przykład Steel Thunder. Steel Thunder to symulacja czołgu wydana przez firmę Accolade w 1988 roku. Gracz może wybierać spośród czołgów M60A3, M1A1, M3 i M48A5. Do każdej misji wybierani są trzej inni członkowie załogi. Członkowie załogi, których wybiera gracz, mają różne cechy i specjalizacje. Dostępny jest widok kierowcy, strzelca i dowódcy - asystent strzelca jest symulowany i każdy z nich może być kontrolowany przez gracza, przełączając elementy sterujące. Gracz może również po prostu wydawać polecenia. Przed misjami odbywa się operacja szkoleniowa. Istnieje ścieżka kariery, którą można uratować. Istnieje dziewięć rodzajów amunicji. Istnieją misje na Kubie, w Syrii i Niemczech Zachodnich, z ośmioma misjami w każdym kraju.

Steel Thunder to szczegółowa symulacja czołgu dla C64. Grafika jest dość szczegółowa, a gra bardzo klimatyczna. Różne misje i ścieżka kariery z różnymi rangami i doświadczeniem również pomagają długowieczności w grze. Istnieje strategia związana z planowaniem wyboru załogi i podejmowaniem misji.

To bardzo dobra symulacja czołgu, biorąc pod uwagę ograniczenia C64. Jeden

rzeczą, która mogłaby to poprawić, byłaby jednak większa różnorodność krajobrazów. Jeśli lubisz symulacje wojskowe, ta gra powinna ci się spodobać. Zasługiwał na lepsze recenzje niż zebrał w tamtym czasie.

Kolejną symulacją wojskową, która oferuje coś innego niż zwykłe symulatory lotu, jest Silent Service – gra z 1986 roku autorstwa Sida Meiera dla MicroProse. Akcja Silent Service rozgrywa się na Oceanie Spokojnym podczas II wojny światowej. Sterujesz amerykańskim okrętem podwodnym klasy Gato w akcji przeciwko japońskiej żegludze. Cicha obsługa to bardzo dopracowana i dobrze zaprojektowana gra, która zawiera wiele miłych akcentów, takich jak sposób, w jaki wybierasz, kiedy atakować. Rozgrywka jest wciągająca i klimatyczna, aw sumie Silent service stanowi ciekawą odmianę od wojskowych symulatorów, które skupiają się na samolotach. Kolejną symulacją marynarki wojennej, na którą warto zwrócić uwagę, jest niszczyciel gier Epyx z 1986 roku. Destroyer stawia gracza w roli kapitana niszczyciela klasy Fletcher na Pacyfiku podczas II wojny światowej. Niszczyciel jest całkiem niezły jak na to, czym jest, ale prawdopodobnie potrzebujesz dużej tolerancji na symulacje wojskowe oraz dużo czasu i cierpliwości, aby w pełni go wyko

WYŚCIGOWY ZESTAW ZNISZCZENIA (1985)

Wytwórnia: Electronic Arts, Projektant: Rick Koenig, Connie Goldman

Racing Destruction Set to izometryczna gra wyścigowa, która na pierwszy rzut oka nie wygląda zbyt dobrze, ale w rzeczywistości jest bardzo wciągającą i pomysłową grą. Dużą nowością jest to, że możesz tworzyć własne tory do ścigania się, a także tryb dla dwóch graczy na podzielonym ekranie. Ta gra spotkała się z doskonałym przyjęciem zaraz po premierze i zarobiła 95% w ZZAP!64. Możesz zmieniać charakter terenu, na którym się ścigasz, dostosowywać samochody i wybierać spośród różnych pojazdów. Dostępne pojazdy to samochód sportowy Can-Am, Jeep, Lunar Rover, motor terenowy, baja bug, pickup, Sting Ray, samochód seryjny, motocykl uliczny i samochód indy/grand prix.

W grze dostępne są dwa tryby - wyścigi i zniszczenie. W pierwszym trybie masz oczywiście okrążenia i zasady. W trybie zniszczenia celem jest rzeź, a do rozstawienia są różne pułapki.
Racing Destruction Set to w zasadzie wersja Scalextric z gry komputerowej! Ta gra jest świetną zabawą i zapewniała dzieciom rozrywkę na wiele godzin na C64, kiedy została wydana.

Jeśli lubisz takie gry, inną grą do rozważenia jest gra Simona Picka z 1991 roku Indy Heat. Indy Heat to gra wyścigowa z widokiem z góry. Jest 10 utworów. Gracz wziął udział w 12 wyścigach i wygrał je. Samochód można dostosować za pomocą hamulców, opon, silnika itp., aby poprawić osiągi. Gracz zaczyna z 3 monetami. Jeśli gracz przegra, monetę można wykorzystać do kontynuacji. Dostępna jest opcja dla dwóch graczy. Na C64 było całkiem sporo takich kierowców napowietrznych i jest to jeden z najlepszych. Nawet jeśli nie lubisz tak bardzo wyścigów nad głową (a ja naprawdę nie jestem ich największym fanem), Indy Heat nadal jest zabawny i wyróżnia się z paczki.

Wyścigi w Indy Heat są bardzo grywalne i dość uzależniające. Zabawnym aspektem jest manewrowanie innymi samochodami podczas wyścigu. Zakres animacji, takich jak samochody, spaliny i doły, jest bardzo dobry. Istnieje szereg utworów do odtworzenia.

To świetna konwersja gry, która została wydana w salonie gier, a następnie przeportowana na Amigę i Atari ST z bardzo ładną grafiką i animacją na C64. Ta gra naprawdę ożywa w trybie dla dwóch graczy i jest bardzo zabawna, jeśli masz z kim grać.

Jeśli lubisz gry takie jak Indy Heat, powinieneś sprawdzić BMX Simulator - wydany przez Codemasters w 1986 roku. BMX Simulator to symulator wyścigów rowerów BMX. Wyścig oglądany jest z góry na dół. Istnieje siedem torów BMX z rampami i wybojami.
W wyścigu biorą udział holownicy. Dostępny jest tryb dla dwóch graczy. To bardzo fajna gra, która w chwili premiery była tytułem budżetowym. Ma atrakcyjną grafikę i efekty dźwiękowe. Jest bardzo grywalna i jest prostą, ale dobrze wykonaną grą. Jest kilka utworów i

kilka miłych akcentów, takich jak zwalnianie roweru podczas przechodzenia przez wodę. Sterowanie jest również bardzo intuicyjne i jest kilka fajnych animacji.

Overhead racers to nie moja bajka, ale Indy Heat i BMX Simulator są warte obejrzenia, jeśli sam jesteś fanem tego typu gier. Inną grą, o której powinienem wspomnieć mimochodem, jest gra Codemasters Slicks z 1992 roku – kolejna gra wyścigowa z widokiem z góry. Ta gra jest bardzo popularna i prawdopodobnie najlepsza z gatunku wyścigów z góry na C64. Wyścigi w Slicks są zabawne, a grafika jest wyraźna i kolorowa.

RAID NA BUNGELING BAY (1984)

Wytwórnia: Broderbund, Projektant: Will Wright

Raid on Bungeling Bay to strzelanka. W tej grze top-down gracz steruje helikopterem na planetoidzie kontrolowanej przez Imperium Bungeling. Imperium planuje przejąć Ziemię. Gracz musi bombardować fabryki na wyspach, walcząc z rakietami, myśliwcami odrzutowymi i pancernikiem. Baza helikopterów znajduje się na pancerniku, którego trzeba bronić. Fabryki opracowują technologię, a jeśli pozwoli się im rozwijać broń, wróg stanie się zbyt potężny.

To klasyczna strategia/strzelanka, która wygląda na prostą, jest bardzo grywalna i ma klimat. Efekty dźwiękowe uzupełniają grę.
Gra ma płynne przewijanie we wszystkich kierunkach i sterowanie helikopterem. Grę opracował Will Wright. Stworzył Sim City i ta gra była prekursorem tej klasycznej gry. Raid on Bungeling Bay ma fabryki i technologie, które rozwijają się podobnie do Sim City.

Choć był to zupełnie inny typ gry, Bungeling Bay prowadził bezpośrednio (mniej więcej) do Sim City. Wersja NES była wielkim hitem, co pozwoliło Wrightowi mieć czas na rozwój Sim City. Nawiasem mówiąc, Sim City zostało stworzone na C64 po raz pierwszy w 1985 roku jako Micropolis.

Niestety, niekompletna wersja została wydana później na C64 w 1989 roku.

Najbardziej oczywistą nowością w Raid on Bungeling Bay jest to, że możesz latać gdziekolwiek chcesz. To nie jest strzelanka w stylu 1942, kiedy po prostu płyniesz w górę ekranu, ani nawet dwustronny scroller. Raid on Bungeling Bay pozwala ci iść gdziekolwiek chcesz. Chociaż grafika nie jest zdumiewająca, to tak naprawdę rozgrywka sprawia, że jest to tak niezapomniane przeżycie. Wysadzanie celów miejskich jest bardzo wciągające, a walki psów sprawią, że będziesz się kręcić i kręcić w fotelu, co zadowoli fanów akcji. To świetna mała gra z wczesnych lat C64 i świetna zabawa. Raid on Bungeling Bay to starocie, ale dobre.

RAJD NA MOSKWĘ (1984)

Wytwórnia: Access Software, Projektant: Bruce Carver

Raid over Moscow to gra akcji. W grze gracz wciela się w amerykańskiego pilota kosmicznego, który musi powstrzymać nuklearne ataki Związku Radzieckiego na Amerykę Północną. W świecie gry Stany Zjednoczone nie dysponują bronią nuklearną.

Na poziomie 1 SAC (dowództwo dowództwa lotnictwa strategicznego) widzimy a mapa sowieckich baz nuklearnych i wystrzeliwania rakiet.

Na drugim poziomie gracz musi wymanewrować myśliwiec z hangaru.

Poziom 3 (Atak) widzi stronę przewijanej sekwencji, w której gracz leci odrzutowcem przelatującym przez terytorium ZSRR, unikając przeszkód i pocisków wroga.

Na poziomie 4 gracz pilotuje samolot na dole ekranu które muszą zniszczyć silosy rakietowe u góry ekranu.

Poziom 5 to Kreml i widzi, jak gracz atakuje siedzibę rządu Moskwy. Gracz steruje pilotem u dołu ekranu uzbrojonym w moździerz. Kreml jest na szczycie wraz z różnymi snajperami i czołgami.

Poziom 6 to reaktor, w którym pilot znajduje się na dole ekranu. Rzuca dyskami w robota broniącego reaktora. Dyski są ograniczone i muszą zostać złapane, jeśli odbijają się od ściany. Robot zostaje zniszczony przez dysk odbijający się od ściany i uderzający robota w plecy.

Raid over Moscow został stworzony przez Bruce'a Carvera z Beach Head i jeśli podobały ci się dwie gry Beach Head, ta też powinna ci się spodobać. Pod wieloma względami ta gra przypomina kolejną pozycję w Beach Head, ale pod inną nazwą. W szczególności grafika i efekty dźwiękowe bardzo przypominają Beach Head II. Nawiasem mówiąc, miło jest mieć na tej liście prawdziwą grę z czasów zimnej wojny. Nalot na Moskwę może być trochę bez smaku, ale nie ma wątpliwości, że Sowieci byli świetnymi złoczyńcami! Ta gra jest bardzo klimatyczna i bardzo na czasie. Jest bardzo przyjemny z różnymi elementami. Grafika jest w porządku, a animacje są wspaniałe.

Trivia - lewicowy magazyn w Finlandii protestował przeciwko tej grze, ponieważ uznał ją za antyradziecką. Członek fińskiego parlamentu również chciał, aby gra została zakazana. Gra nie została jednak zakazana, a wszystkie kontrowersje sprawiły, że Raid over Moscow został największym sprzedawcą C64 roku w Finlandii!

RATOWANIE NA FRACTULUSIE (1985)

Wytwórnia: Lucasfilm Games, Projektant: David Fox

Rescue on Fractalus to pierwszoosobowa strzelanka sci-fi na symulatorze lotu. W grze gracz jest (jak sugeruje tytuł!) na misji ratunkowej.
Piloci rozbili się na jałowej planecie o nazwie Tepidi Vad Nerolei Rachcri. Obcy J'Haggari Kachatki - znani jako Jaggies - są ścigani

ich. Gracz pilotuje myśliwiec Valkyrie i musi ratować pilotów oraz strzelać do wrogów. Wyszukiwarka kierunku służy do lokalizowania pilotów.
Kiedy pewna liczba pilotów zostanie uratowana, poziom jest zakończony, a gracz leci z powrotem do bazy na orbicie. Poziomy stają się coraz trudniejsze, w tym nocne misje i ataki latających spodków kamikaze. Istnieje szesnaście poziomów.

Rescue on Fractalus ma dobrą grafikę (przewijane trójwymiarowe krajobrazy były jak na tamte czasy całkiem nowoczesne) i świetną atmosferę z mnóstwem miłych akcentów. Rozgrywka jest dobra, a gra staje się coraz trudniejsza w miarę trwania misji. Istnieje wiele atmosferycznych efektów dźwiękowych, takich jak otwieranie śluz powietrznych, które dodają grze. Czasami kosmici „Jaggies" stukają w przednią szybę statku – na co niektórzy ludzie narzekali, ponieważ uważali, że jest to zbyt przerażające dla ich dzieci!

Rescue on Fractalus była jedną z pierwszych gier dla Lucasfilm Games George'a Lucasa. Gra miała być grą związaną z Gwiezdnymi Wojnami, ale George Lucas ostatecznie zdecydował, że tego nie zrobi. Strzelanie do kosmitów nie było pierwotnie częścią gry, ale zasugerował to George Lucas i zostało to wprowadzone do gry. Rescue on Fractalus to gra bardzo ciekawa i bardzo ambitna jak na tamte czasy.
Można argumentować, że technologia w 1985 roku nie była całkiem gotowa na tak ambitną grę, ale mimo wszystko jest to godny pochwały wysiłek, aby rozciągnąć to, do czego C64 może być zdolny.

Gry Lucasfilm, jak można się było spodziewać, zawsze były bardzo kinowe w swoich perspektywach i starały się zapewnić największe i najodważniejsze wrażenia, jakie mogły w ramach C64 (i innych systemów). Ten poziom ambicji był godny podziwu i doprowadził do kilku fascynujących gier.

Jeśli podobał Ci się Rescue on Fractalus, powinieneś także zagrać w grę Lucasfilm Koronis Rift z 1986 roku. Koronis Rift ma podobną koncepcję i rozgrywkę i jest prawdopodobnie bardziej dopracowaną grą.

W grze gracz steruje pojazdem łazika powierzchniowego, aby wejść do kilku „szczelin" na obcej planecie złożonej z fraktalnych labiryntów. Zaginiona cywilizacja znana jako Starożytni pozostawiła niezwykłą maszynerię, tak zwaną „kadłuby", w tych szczelinach, których strzegą różne latające spodki.

Koronis Rift ma typowy kinowy charakter gier Lucasfilm i kilka interesujących zagadek do rozwiązania. To fajna mieszanka akcji i strategii. Gra została zaprojektowana z myślą o Atari, a następnie powstała specjalna wersja na C64. Gra została ulepszona dla każdej platformy, aby wykorzystać mocne strony (i złagodzić słabości) odpowiednio Atari i C64.

Szczelina Koronis jest najbardziej imponująca, ponieważ górskie krajobrazy umieszczają cię w samym sercu akcji (i atmosfery) gry. Aby odnieść sukces w grze, należy rozwinąć znajomość tych okolic.

ROCKETBALL (1985) I SZYBKA PIŁKA 2 (1991)

Wytwórnia: IJK Software, Projektant: John S. Sinclair

Rocketball to symulacja sportu. W 2010 AD światowe spory są teraz rozstrzygane na arenie Rocketball z brutalną grą sportową. Rocketball jest rozgrywany na pochylonym okrągłym torze - jak tor welodromowy. Punkty zdobywa się rzucając metalową kulką w cel. Gracze jeżdżą na łyżwach po arenie i mogą używać łokci, kolan i pięści do eliminowania przeciwników.

Do wyboru są cztery drużyny: Houston (ubrane na niebiesko), Tokio (żółte), Moskwa (bordowe) i Madryt (zielone). Obie drużyny mają po pięciu graczy. Istnieje pięć poziomów trudności oraz tryb dla dwóch graczy. Gry są dziesięć minut. Gra polega na przewijaniu strony od prawej do lewej.

Rocketball to zabawna futurystyczna symulacja sportu oparta na sporcie uprawianym w filmie science fiction Rollerball z 1975 roku. Nie jestem pewien, dlaczego nie nazywano tego Rollerballem - może nie mogli uzyskać licencji lub było to zbyt drogie? W zasadzie po prostu zerwali koncepcję Rollerball dla oryginalnej gry. Rocketball jest bardzo grywalny, a brutalny sport jest zabawny. Piłka toczy się po podłodze areny i należy ją podnieść, a następnie wrzucić do otworu w ścianie. W grze jest również element walki, ponieważ możesz uderzać przeciwników o podłogę, aby zdobyć piłkę.

W Rocketball jest coś, co można by określić jako przydatną grafikę (gracze są dość masywni, a tło tłumu nie ma wielu szczegółów ani różnorodności), ale jest kilka fajnych animacji i gra płynnie się przewija. Sterowanie jest w porządku, chociaż czasami kucanie i podnoszenie piłki jest trochę kłopotliwe. Jak zwykle w przypadku tych gier sportowych, dostępna jest opcja dla dwóch graczy. Rocketball jest ogólnie dobrą zabawą i był czymś nieco innym dla posiadaczy C64, którzy byli trochę znudzeni niekończącymi się grami w piłkę nożną lub symulacjami wielu dyscyplin sportowych.

Jeśli lubisz Rocketball, prawdopodobnie powinieneś również sprawdzić grę Speedball 2 autorstwa Carla Mullera. Speedball to futurystyczny cyberpunkowy sport, w którym dziewięcioosobowe drużyny grają ręcznie metalową piłką. Punkty zdobywa się, uderzając w cele na arenie gry, zdobywając bramki i raniąc graczy z drużyny przeciwnej.
Istnieją różne tryby: puchar, liga, nokaut i trening.
Jest opcja multiplayer. Gry trwają 180 sekund. Widok w grze jest z góry na dół.

To świetna gra oparta na hokeju na lodzie i piłce ręcznej. Jest dość podobny do brutalnego sportu Rollerball, jak pokazano w filmie science fiction z 1975 roku. Gra Rocketball, jak właśnie zauważyliśmy, zrobiła coś podobnego.

C64 Speedball 2 to wersja gry, która została pierwotnie wyprodukowana na Atari St i Amigę. Oczywiście grafika C64 nie jest tak dobra jak te 16-bitowe wersje, ale rozgrywka jest nadal bardzo dobra

dobry z szybką grą. Gra ma świetne kolory pasujące do futurystycznej scenerii, ładne efekty dźwiękowe i dobrą ścieżkę dźwiękową. Gra jest kontynuacją wydanej w 1988 roku gry Speedball. W obie te gry warto zagrać.

Jeśli chcesz szybkiej symulacji sportu, to trochę inna niż ta gra i Rocketball to świetna zabawa.

ROCKET RANGER (1988) I SINBAD I TRON SOKÓŁ (1988)

Wytwórnia: Cinemaware, projektanci: Kellyn Beck (Rocket Ranger), Michael A. Knox (Sinbad)

Rocket Ranger to gra akcji/przygodowa. W czasie II wojny światowej gracz jest naukowcem armii amerykańskiej z pakietem latających rakiet odrzutowych, który walczy z nazistami. Futurystyczne artefakty trafiają do naukowców z przyszłości, w której nazistowskie Niemcy wygrały II wojnę światową. Naziści używają substancji chemicznej zwanej lunarium, substancji chemicznej znalezionej na Księżycu. Zrzucają go Zeppelinami na narody alianckie, a substancja chemiczna obniża IQ ludzkich mężczyzn. Gracz musi latać po całym świecie, powstrzymując nazistów przed zdobyciem technologii. Obejmuje to walki powietrzne, walki na gołe pięści i atakowanie magazynów. Gracz musi zebrać 5 części rakiety i 500 jednostek lunarium, aby polecieć na Księżyc i zamknąć nazistowskie kopalnie. Wątek poboczny polega na rozmowie z doktorem Barnstoffem i jego córką Jane (ukochaną osobą z „filmu”).

Kolejnym elementem gry w Rocket Ranger jest kontrolowanie pięciu agentów, których należy umieścić na mapie świata, aby znaleźć ukryte bazy nazistów i stworzyć ruchy oporu, aby powstrzymać nazistów przed zbliżaniem się do serca Ameryki.

Rocket Ranger to bardzo przyjemne kinowe przeżycie od Cinemaware – w stylu seriali z lat 30./40. Komiksy Rocketeer (które zostały przekształcone w niestety niedoceniany film z 1990 roku) wydają się

być oczywistą inspiracją dla tej gry. Rocket Ranger, pierwotnie stworzony dla Amigi, przesuwa grafikę i możliwości C64 do granic możliwości dzięki wspaniałej grafice i dźwiękowi. Film ma świetną fabułę i wiele wspaniałych momentów humorystycznych. Minigry są zróżnicowane, a wszystkie elementy gry są świetne do grania.
To wspaniała gra, jeśli lubisz zręcznościowe przygody z kinowym akcentem.

Kolejną znakomitą grą przygodową firmy Cineware jest Sinbad and the Throne of the Falcon. Kalif Damaron chce przekazać regencję w swoim królestwie swojemu synowi Harumowi, ale zaklęcie zamieniło kalifa w sokoła. Księżniczka Sylphani wezwała Sindbada, by złamał zaklęcie. Gracz wciela się w Sindbada i musi uratować kalifa oraz chronić księcia i księżniczkę. Sindbad używa swojego statku Sabaralus do przeszukiwania okolicy w celu znalezienia rozwiązań. Aby przywrócić kalifowi ludzką postać, trzeba znaleźć cztery magiczne przedmioty. W grze występują dialogi, elementy strategii umieszczające armie na mapie oraz sekwencje akcji. Sekwencje akcji to walka na miecze, walka z Cyklopem przy użyciu procy, kierowanie statkiem przez skały i ratowanie marynarzy, zabieranie klejnotów z oczu posągu, strzelanie do stwora Pteranoxos i sekwencja platformowa pod ziemią.

Sindbad and the Throne of the Falcon to kolejny produkt Cinenmaware ze świetną grafiką i prezentacją oraz wieloma grami w jednym. Fabuła jest bardzo urocza i zapewnia typowe wrażenia kinowe, do których dążą gry Cinemaware. Mini-gry są ładnie zróżnicowane, a gra jest zabawnym doświadczeniem. Jeśli lubisz tego rodzaju gry, Sindbad and the Throne of the Falcon to dopracowane i przyjemne doświadczenie.

STRAŻNIK (1984)

Wytwórnia: Synapse Software, Projektant: Bryan Brandenburg

Sentinel (nie mylić ze słynną grą na C64 o nazwie The Sentinel) to kosmiczna strzelanka 3D. Gracz musi się bronić

planeta jako Robert Reptile - Jaralobianin. Gracz musi wybrać poziom trudności - od 5. Do dyspozycji mamy siatkę systemu gwiezdnego złożoną z 60 kwadratów. Ikony wrogów i sojuszników znajdują się w każdej siatce. Gracz wybiera wroga w sekcji siatki. Widok to trójwymiarowy ekran akcji z dwoma pistoletami u dołu ekranu. Pistolety są wystrzeliwane przez kursor.

Następnie statek porusza się z prędkością warp do sektora, w którym walczy wróg — na przykład stacja kosmiczna wroga lub eskadra. Podczas prędkości warp trzeba walczyć z asteroidami. Jest tarcza i licznik energii, a jeśli są niskie, gracz musi udać się do bazy domowej w celu naprawy. Na koniec gry przyznawana jest ocena na podstawie wyników w bitwie.

To bardzo prosta gra, ale ma świetne efekty 3D i dźwięk. Gra jest bardzo klimatyczna. To dobra zabawa z kosmicznymi walkami w stylu Gwiezdnych Wojen i niezwykle wciągająca. Jest bardzo podobny do gry Star Raiders na Atari z 1979 roku. Istnieje szereg poziomów trudności pomaga utrzymać grywalność gry.

Sentinel to interesująca wczesna gra na C64, ponieważ sprawia wrażenie 3D. Zawsze podobała mi się prezentacja tej gry z siatkami i efektami hiperszybkości. Wszystko to ma coś z atmosfery grafiki komputerowej i projektów z filmów z epoki, takich jak Ostatni myśliwiec i Gwiezdne wojny. Jest coś bardzo pociągającego w prezentacji w tej grze. Grafika nie jest szczególnie wyszukana, ale pomysłowa. Ta gra to świetna zabawa. Ponowna grywalność w tę grę jest dyskusyjna, ale powinieneś się świetnie bawić, grając w nią. Jeśli zwiększysz poziom trudności, możesz postawić sobie większe wyzwanie. Motyw z 2001 roku na ekranie tytułowym też jest świetny. Ta gra doczekała się reedycji budżetowej w Wielkiej Brytanii, więc była fantastyczną wartością, jeśli podszedłeś do niej w ten sposób.

STRAŻNIK (1986)

Wytwórnia: Firebird, Projektant: Geoff Crammond

The Sentinel to gra logiczna, która była swego rodzaju sensacją, gdy pojawiła się na C64. Najlepszym sposobem opisania tej gry byłoby porównanie jej do szachów. Gra toczy się w oszałamiającym trójwymiarowym krajobrazie wzgórz i dolin (drzewa w tej grze zawsze wyglądały dla mnie jak choinki!), a celem gry jest przejęcie kontroli nad wieloma kwadratami szachownicy i wspinanie się wyżej - ostatecznie wypierając Strażnika, który siedzi wysoko w górze. Przesuwasz kursor na pole, które chcesz zająć i musisz stopniowo absorbować energię Strażnika.

To streszczenie ledwo rysuje powierzchnię tej skomplikowanej i inteligentnej gry. To mistrzowskie dzieło projektowe, zupełnie niepodobne do niczego, co ludzie widzieli w tamtym czasie na C64. Podejrzewam, że kilku młodszych posiadaczy C64 było raczej oszołomionych tą grą w 1986 roku. Jeśli przyszedłeś tu machać joystickiem i strzelać do kosmitów, to z The Sentinel trafiłeś w złe miejsce. Sentinel zdecydowanie nie jest tego rodzaju grą. Jest rzeczą oczywistą, że nie będzie to filiżanka herbaty dla wszystkich, ale absurdem byłoby nie umieszczać tak oryginalnej i sprytnej gry na liście najlepszych gier na C64.

Choć na początku może się to wydawać nieco przytłaczające, The Sentinel nie jest tak skomplikowane, jak mogłoby się wydawać, gdy opanujesz podstawowe funkcje i zrozumiesz, co tak naprawdę powinieneś robić. Jest to powolna gra, ale bardzo wciągająca, a ponieważ jest tak rozległa, zapewnia mnóstwo grywalności. Jeśli pokonasz grę, wraca ona do początku. Geoff Crammond, projektant, powiedział, że nigdy nie przyszło mu do głowy, że ktokolwiek mógłby kiedykolwiek przejść tę grę – wyjaśniając w ten sposób brak wyraźnego zakończenia!

Chociaż jest to powolna i spokojna gra, momentami napięcie staje się nie do zniesienia, a złowieszcza atmosfera jest generowana od samego początku przez straszny ekran ładowania. Jeśli poświęcisz trochę czasu, aby nauczyć się grać w tę grę, czeka Cię wiele absorbujących godzin. Najbardziej niezwykłą rzeczą w tej grze (oprócz genialnej koncepcji i rozgrywki) jest to, jak Crammond był w stanie to zrobić

umieścić taki krajobraz 3D w ograniczonych granicach C64. Sentinel to genialny projekt, ale – na szczęście – sama gra jest również warta wszystkich superlatyw, jakie możesz wymyślić. Nawiasem mówiąc, kontynuacja tej gry zatytułowana Sentinel Returns została wydana na Playstation i MS-DOS w 1998 roku. Kontynuacja ta zebrała całkiem przyzwoite recenzje. Sentinel to prawdopodobnie coś w rodzaju nabytego gustu, ale jest to bardzo satysfakcjonujące i wciągające doświadczenie, jeśli zakochasz się w bardzo wciągającej aurze gry.

PIRACI SID MEIERA! (1987)

Wytwórnia: Oprogramowanie MicroProse, Projektant: Sid Meier

Piraci Sida Meiera! to gra strategiczna/przygodowa. W niej gracz wciela się w korsarza (prywatne osoby zlecone przez rządy do prowadzenia działań quasi-militarnych). Gracz może wybrać wierność Republice Holenderskiej, Królestwu Anglii, imperium hiszpańskiemu lub francuskiemu imperium kolonialnemu na Karaibach. Gracz może zmieniać lojalność, utrzymywać wiele lojalności lub zwrócić się do piractwa. Gracz może atakować wrogie miasta lub statki, szukać skarbów, ratować członków rodziny, polować na piratów lub handlować, aby zarobić pieniądze. Gra kończy się, gdy gracz przechodzi na emeryturę. Pozycja jest przyznawana od żebraka do doradcy króla na podstawie sukcesu w grze. Aby rozpocząć grę, można wybrać różne epoki. 1600, 1620, 1640, 1660. Akcja gry toczy się na Karaibach.

Klasyczna gra Sida Meiera (który był odpowiedzialny między innymi za Civilization i F-15 Strike Eagle). Piraci mają wiele zabawnych elementów, takich jak strategia, zarabianie pieniędzy i walki na miecze. Jest to gra z otwartym światem, dająca graczowi różnorodność w grze.

Gra ma dynamiczne pliki odtwarzania, co oznacza, że gra jest losowana na początku. Oznacza to, że każda gra jest inna.
Relacje między państwami a gospodarkami miast

są różne. Również wybór epoki i podejście gracza do gry sprawia, że za każdym razem gra jest inna.

Piraci Sida Meiera! oczywiście trochę się zestarzał od czasu premiery, ale nadal wygląda całkiem nieźle i jest tu mnóstwo zabawy z walkami na miecze i poszukiwaniem skarbów. Jeśli masz cierpliwość, aby dostać się do tej gry, przekonasz się, że jest to satysfakcjonujące doświadczenie z dużą głębią rozgrywki, ogromnym elementem strategicznym i wspaniałą piracką atmosferą z mnóstwem drewna, którego można się trząść. Niektórzy uważają, że jest to najlepsza gra, jaką kiedykolwiek stworzono na C64 i chociaż jest to wyłącznie kwestia osobistego gustu (ZZAP! jest to ambitna i fascynująca gra na C64, w którą warto zagrać, jeśli podoba jej się dźwięk, ale nigdy nie grałem w nią. Pirates to zabawna przygoda, która wpłynęła na wiele innych klasycznych gier z otwartym światem.

SKATE ALBO GIŃ! (1987)

Wytwórnia: Electronic Arts, Projektant: David Bunch, Stephen H. Landrum

Skate or Die! to gra symulacyjna jazdy na deskorolce. Gracz rywalizuje w pięciu konkurencjach. Rampa w stylu dowolnym, skok wzwyż na rampie, wyścigi zjazdowe w parku, wyścigi zjazdowe na ulicy i zawody w basenie. W grze występują różne postacie, które są przeciwnikami w niektórych wydarzeniach. Na przykład Rodney Recloose to mężczyzna z fioletowym irokezem (wzorowanym na komiku Rodneyu Dangerfieldzie) i jego zielonowłosy syn Bionic Lester. W rywalizacji może wziąć udział maksymalnie ośmiu graczy

Skate or Die to bardzo dobra gra sportowa z wieloma wydarzeniami. Grafika jest kolorowa i pasuje do stylu gry. Animacje są bardzo płynne. Istnieją humorystyczne akcenty, takie jak postać „Rodneya Dangerfielda”. Rob Hubbard zapewnia niezapomnianą ścieżkę dźwiękową. Wydarzenia są bardzo grywalne i zróżnicowane, co jest ważne w grze z wieloma wydarzeniami.

Gra jest podobna do serii gier Epyx - takich jak World Games i Winter Games. Założyciel Electronic Arts, Trip Hawkins, chciał stworzyć grę sportową obejmującą wiele wydarzeń, ponieważ zobaczył, że seria Epyx jest popularna. Niektórzy programiści Epyx, tacy jak Stephen Landrum i Michael Kosaka, opuścili Epyx, więc zostali zatrudnieni do pracy nad tą grą. To oczywiście oznacza Skate or Die! ma – przyjemnie – klimat gier sportowych Epyx. Równie przyjemna zimowa kontynuacja zatytułowana Ski or Die została wydana w 1990 roku.

Chociaż gra sportowa w całości oparta na skateboardingu może na pierwszy rzut oka wydawać się restrykcyjna, gra jest wystarczająco różnorodna, aby przezwyciężyć tę potencjalną pułapkę. Wydarzenia takie jak skok wzwyż (gdzie po prostu musisz skoczyć jak najwyżej ze szczytu rampy) są zabawne, ale potem dostajesz mile widziany dodatek w postaci wyścigów ulicznych. Ta różnorodność sprawia, że gra nigdy nie wydaje się zbyt taka sama i daje ci więcej rzeczy do grania. Zawsze jest zabawnie, gdy zaczyna się nowe wydarzenie w tej grze i nagle grasz w coś innego niż ostatnio.

Skate or Die! to ogólnie klasyczna gra z dużą ilością uroku i świetną grafiką.

Jeśli szukasz innej gry o skateboardingu, może ci się spodobać 720° – wydane przez US Gold w 1987 roku. Ta gra jest oparta na japońskim automacie zręcznościowym. W tej grze wcielasz się w skateboardzistę włóczącego się po okolicy i wykonującego różne akrobacje i sztuczki. Ogólnie rzecz biorąc, jest to całkiem przyzwoita gra, która jest dość wciągająca i grywalna.

Inną grą o skateboardingu jest SkateRock, która została wydana przez Bubble Bus w 1987 roku. W tej grze musisz ukończyć tor, który jest zasadniczo normalną miejską sceną uliczną. Grafika w SkateRock jest dość okropna, ale rozgrywka wcale nie jest zła.

SZEF PIŁKI NOŻNEJ (1986)

Wytwórnia: Peasksoft/Alternative Software, Projektant: Harry
Biały Dom

Czy kiedykolwiek chciałeś spróbować swoich sił jako menadżer drużyny piłkarskiej? Cóż, oto twoja szansa. Jest to gra menedżerska w piłce nożnej, wydana w 1986 roku przez Alternative software. Gra została wcześniej wydana przez Peaksoft w 1984 roku i była znana jako The Boss. W grze kierujesz drużyną angielskiej ligi piłkarskiej. Istnieją cztery dywizje i zaczynasz w czwartej dywizji. Celem jest awans do pierwszej ligi. Gracz zarządza drużyną złożoną z 15 graczy. Gracze mają ocenę na 10, która rośnie i spada. Graczy można kupować i sprzedawać, ich cena zależy od ich oceny. Formacja może być wybrana, z oceną obrony-pomocy-ataku na 10.

Pozwala to graczowi na dopasowanie się do kolejnych przeciwników - pokazana jest ocena następnego przeciwnika.

Podczas meczu pokazywane jest podstawowe zielone boisko do piłki nożnej, a po każdej minucie rozlega się dźwięk. Po zdobyciu bramki ekran miga. Po każdym meczu wyświetlana jest tabela ligowa, a pasek wiadomości pokazuje kontuzje, transfery i inne pozycje, takie jak sprzedaż biletów i inne kwestie finansowe. W tej grze zmierzysz się ze wszystkimi bólami głowy, wzlotami i upadkami związanymi z byciem menedżerem piłkarskim. Jednak to od Ciebie zależy, czy odniesiesz sukces. Odniesiesz sukces czy porażkę?

Na pierwszy rzut oka powinna to być nudna, powtarzalna gra oparta na tekście, ale jest naprawdę uzależniająca. Chociaż w grze nie ma zbyt wielu graczy i mogą oni grać na dowolnej pozycji, zawsze szukam konkretnego zawodnika, ponieważ zawsze strzela bramki. Również mecze są dość napięte - ekran miga po zdobyciu bramki, ale czeka 5 sekund, aby pokazać, kto zdobył bramkę. Jest to gra, w którą gram do dziś i fajnie jest mieć ją w tle na emulatorze w trybie okienkowym, robiąc coś innego.

To jest rodzaj gry, która nie będzie dla każdego, ale czuję, że ta książka musi zawierać co najmniej jeden menedżer piłkarski iz jakiegoś powodu Soccer Boss to gra z tego gatunku, do której zawsze miałem słabość. Było sporo tego typu gier na C64 (w tym takie, które pozwalały być menedżerem w innych sportach), a spośród innych Football Manager i Football Manager 2 są warte zagrania, jeśli lubisz Soccer Boss.

Kosmiczny łobuz (1989)

Wytwórnia: Origin Systems, Projektant: Paul Neurath

Space Rogue to symulator lotów kosmicznych w stylu Elite, ale z bardziej zaawansowaną i kolorową grafiką. Firma, która za tym stoi, stworzyła słynną grę Wing Commander, więc Space Rogue jest czymś w rodzaju planu dla Wing Commander. Te kosmiczne symulacje nie są dla wszystkich filiżanką herbaty (niektórzy ludzie narzekają, że po prostu beznadziejnie gubią się w kosmosie!), Ale jeśli masz słabość do tego typu gier, powinieneś bardzo cieszyć się Space Rogue.

Gracz w Space Rogue wciela się w postać pozostawioną na statku o nazwie Jolly Roger po ataku kosmitów o imieniu Manchis. Gra pozostawia ci decyzję, co chcesz robić od teraz. Masz wiele możliwości. Możesz zostać piratem, kupcem i tak dalej. Możesz odwiedzić stacje kosmiczne i zadokować. Kiedy jesteś w kosmosie, masz widok z kokpitu z perspektywy pierwszej osoby, ale wnętrza stacji kosmicznej są projektowane z góry na dół. Szeroka gama różnych stylów sprawia, że gra nie wydaje się zbyt podobna.

Ta gra wydaje się znacznie bardziej zaawansowana niż grafika wektorowa Elite. Projekty w Space Rogue są imponująco kolorowe i szczegółowe – nie mówiąc już o solidności. Jeśli zbliżysz się do stacji kosmicznej, zobaczysz, że staje się ona coraz większa. W grze jest kilka miłych drobnych akcentów, takich jak sposób, w jaki gra zręcznościowa w ramach

gra może być rozgrywana przez postać gracza. Jeśli ktoś miałby krytykować Space Rogue, to byłoby to, że liczba klatek na sekundę jest czasami trochę niska – zwłaszcza, gdy zbliżasz się do stacji kosmicznej, a stacja stale się powiększa, aby zaznaczyć twoją nieustanną bliskość. Przypuszczam, że jest to po prostu nieunikniona konsekwencja faktu, że Space Rogue przesuwa C64 do granic możliwości – co nie jest złe, ponieważ ilustruje ambicję gry. Space Rogue to ogólnie świetna gra. Po części gra akcji, po części symulator lotu, po części RPG, po części przygoda. Jeśli Elite nie całkiem unosi twoją łódź, może ci się to bardziej spodobać.

ŁOWCA SZPIEGÓW (1983)

Wytwórnia: Bally Midway/Sega, Projektant: George Gomez

W Spy Hunter gracz wciela się w tajnego agenta prowadzącego wyposażony w liczne gadżety samochód. Samochód zamienia się w łódź podczas przejeżdżania przez wodę na niektórych poziomach. Podczas podróży w samochodach, łodziach i helikopterach trzeba walczyć z licznymi wrogami. Są to Road Lord (kuloodporny), Switch Blade - piły, The Enforcer - strzela ze strzelby, Barrel Dumper - zrzuca beczkę przed graczem, gdy jest na łodzi, Helikopter - zrzuca bomby, Doctor Torpedo - strzela torpedy na łodzi gracza. Licznik tyka w dół od 999, gdy gra zaczyna się po raz pierwszy. W tym czasie gracz dysponuje nieograniczoną liczbą samochodów. Gdy to się skończy, gracz ma tylko jedno dodatkowe życie. Samochody są przyznawane za określoną liczbę punktów. Punkty zdobywa się zabijając wrogów.

Gra jest portem popularnej gry zręcznościowej o tej samej nazwie, która również została wydana w 1983 roku. Oparta jest na starej klasycznej serii o Jamesie Bondzie, a Ty masz samochód pełen gadżetów w stylu Bonda, takich jak plamy oleju, zasłony dymne i pociski . Oryginalny projektant gier arkadowych, George Gomez, zainspirował się do zaprojektowania gry po wysłuchaniu kompilacji muzyki z filmów o Bondzie. Chciał mieć motyw Bonda w muzyce, ale nie mógł uzyskać licencji.
Zamiast tego wykorzystali słynny motyw Spy Hunter, który jest motywem przewodnim serialu telewizyjnego Petera Gunna. C64 Spy Hunter jest

świetna wersja gry zręcznościowej. Gra ma klimatyczną grafikę i płynne przewijanie, co czyni ją bardzo uzależniającą.

Podczas gdy odgórna grafika Spy Hunter wydaje się dziś dość prymitywna, a przewijanie i akcja są na dobrym poziomie, i słusznie jest to jeden z wczesnych klasyków C64. Jeśli miałeś C64 od początku do połowy lat osiemdziesiątych, możesz prawie zagwarantować, że grałeś w Spy Hunter w pewnym momencie, ponieważ była to jedna z tych słynnych gier, które wydawały się mieć wszyscy. Wiele dzieci z lat osiemdziesiątych będzie miło wspominać godziny spędzone przy tej zabawnej grze.

Nawiasem mówiąc, co z oryginalnymi licencjonowanymi grami Jamesa Bonda na C64? Czy któryś z nich jest gliną? Niestety, oficjalne gry Bonda na C64 były co najmniej mieszane. Zdecydowanie najbardziej okropna jest gra Domark A View To A Kill z 1985 roku. Ta gra musi być jedną z moich najbardziej rozczarowujących gier na C64. Gra oparta na filmie o Bondzie! To musi być dobre prawda? Zło! A View To A Kill ma trzy różne sekcje, które zasadniczo przypominają minigry. W pierwszym jedziesz przez Paryż jako Bond ścigający May Day. Brzmi świetnie, prawda? Niestety, to musi być najgorsza sekcja jazdy ze wszystkich gier, w jakie kiedykolwiek grałem. Jest powolny, graficznie okropny, a Paryż składa się z szeregu ceglanych ścian. Dalej jest ratusz, z którego musisz uciec, ponieważ budynek płonie. Musisz otworzyć różne zamknięte drzwi. Ta druga część jest równie nudna jak pierwsza. W trzeciej części gry biegasz po kopalniach Zorina - w zasadzie tandetna gra platformowa! Zabójczy widok jest absolutnie fatalny.

Nieco lepsza, ale wciąż nie klasyczna, była kilka lat później gra oparta na The Living Daylights. Gra Daylights na C64 to strzelanka z widokiem z perspektywy trzeciej osoby, w stylu znanych gier tamtych czasów, takich jak Green Beret. Nie ekscytuj się zbytnio, ponieważ Zielony Beret (choć irytująco twardy) jest znacznie lepszy. W grze Daylights wędrujesz po ekranie od lewej do prawej i poruszasz kursorem, aby strzelać do ludzi, którzy pojawiają się nie tylko przed tobą, ale także z boku u góry ekranu. To jest taki mechanik

gry takie jak Operacja Wilk będą później używane (tylko bez przewijania bocznego).

Głównym problemem w grze Daylights jest to, że połączenie tej mechaniki strzelania kursorem z przewijaniem w bok jest niezręczne. To połączenie różnych mechanik (w tym używanie kursora do wybierania kierunku) brzmi jak na razie dość ambitnie, ale wykonanie jest kłopotliwe. Żadna inna gra na C64 nie próbowała skopiować ekscentrycznej, zawiłej mechaniki gry Daylights, a to mówi ci wszystko, co musisz wiedzieć o jej sukcesie. Ta gra jest też momentami trudna. Czytając o grze Daylights, zauważyłem, że zaskakująco duża liczba osób twierdzi, że nigdy nie przekroczyła pierwszego poziomu.

Gry typu side-scrolling były wtedy bardzo modne, ponieważ chociaż istniały gry 3D, technologia zapewniająca płynność, szczegółowość i szybkość gier 3D wciąż była czymś, co w dużej mierze wymagało wynalezienia. Przełom dla gier 3D nastąpił wraz z Wolfensteinem, a potem nastąpił gigantyczny skok kwantowy z Doomem na początku lat 90. Doom był Wolfensteinem razy milion. Gry z lat dziewięćdziesiątych, takie jak Doom i Quake, są kamieniami probierczymi i pionierami gatunku strzelanek z perspektywy pierwszej osoby, który nadal dominuje w dzisiejszych grach.

Jako piksel w białej koszuli, Timothy Dalton w grze Daylights na C64, przedzierasz się przez osiem poziomów (Gibraltar, Ludowe Konserwatorium Muzyczne im. Twoja misja. Bond może biegać, kucać, skakać i używać broni stworzonej przez Q (w tym Ghetto Blaster), a także eliminować wrogów swoim zaufanym Waltherem PPK. Mimo, że sterowanie jest po skomplikowanej stronie, gra Daylights nie jest całkowicie okropnym doświadczeniem i daleko jej do najgorszej licencjonowanej gry tej epoki. Ta gra jest przynajmniej rozsądnie grywalna.

Jedna z głównych przeszkód w Zabójczym widoku Domarka
Gra polegała na tym, że tak naprawdę były to trzy zupełnie różne mini-gry w jednym pakiecie i żadna z tych sekcji nie była zadowalająca

izolacja (w rzeczywistości pierwsza część, w której masz jeździć po Paryżu, była absolutnie okropna). Gra Living Daylights jest co najmniej przewiewna i szybka w porównaniu do Zabójczego widoku i ma bardziej spójną koncepcję i poczucie celu. The Living Daylights chce, aby wszystko było jak najprostsze i być grą zręcznościową, w której nieustannie strzelasz do wszystkiego. Rozgrywka tak naprawdę nigdy się nie zmienia. Jedną fajną rzeczą w tych starych grach jest to, że masz nieograniczoną amunicję i nigdy nie musisz przeładowywać. Kiedy teraz grasz w grę, musisz ładować ją co dziesięć sekund.

Gra Domark A View To A Kill próbowała być grą wyścigową, grą logiczną i (wreszcie) grą platformową, ale żadna z tych poszczególnych sekcji nie była dobra i wydawało się, że gra jest wszędzie. Wszystkie poszczególne poziomy w A View To A Kill wydawały się na wpół do dupy. Główna krytyka gry Daylights polegała na tym, że był to po prostu klon Missile Command (ponieważ podążasz za kursorem, aby strzelać do pojawiających się celów) ubrany w inną grafikę. Rozgrywka Daylights po pewnym czasie staje się taka sama, ale przynajmniej dołożono wszelkich starań, aby różne tła wyglądały inaczej. Szkoda jednak, że w grze nie ma Kary i nie ma też sekcji samochodowej.

Jak zawsze w grach na C64, motyw Jamesa Bonda jest morderczo zniekształcony przez ówczesną technologię audio. Bond jest dostarczany z różnymi rodzajami broni w grze przez Q. Należą do nich bazooka i kusza. Chociaż grywalność i trwałość gry Daylights jest wątpliwa, przynajmniej można powiedzieć, że włożono w nią odrobinę wysiłku. Gra Living Daylights nie wydaje się być całkowicie leniwym, licencjonowanym chwytem gotówki, ale nie jest też czymś, o czym można by pisać do domu. Miło jest jednak mieć grę wideo Timothy'ego Daltona Bonda, jakkolwiek prymitywna może się to wydawać dzisiaj w świecie gier takich jak Doom Eternal.

W 1988 roku Domark odważnie zapuścił się z powrotem do świata gier o Bondzie, wydając Live and Let Die. Gra oparta na Żyj i pozwól umrzeć brzmi świetnie, prawda? Cóż, nie rób sobie zbyt wielkich nadziei.

Po pierwsze, ta gra nawet nie zaczęła życia jako gra o Bondzie. Miała to być gra o pościgach za łodzią o nazwie Aquablasters i kontynuacja Buggy Boya. Domark po prostu kupił grę i dodał do niej Live and Let Die. Przypuszczam, że doszli do wniosku, że skoro film Żyj i pozwól umrzeć ma długą sekwencję pościgu łodzią, Aquablasters, z kilkoma modyfikacjami, byłby dobrą adaptacją.

„Żyj i pozwól umrzeć" Domarka jest ogólnie bardzo do zapomnienia. To po prostu standardowa gra wyścigowa na bagnach, tylko na wodzie, a nie na drodze. To jest coś, co kupiłbyś, gdyby był to budżetowy tytuł, a potem grałeś przez kilka godzin i całkowicie o nim zapomniałeś. Najbardziej rozczarowujące w grze jest to, że składa się ona wyłącznie z wyścigów łodzi i nie próbuje uwzględniać innych aspektów filmu. Żyj i pozwól umrzeć nie jest najgorszą grą, jaką kiedykolwiek stworzono, ale jest to bardzo przeciętna i dość leniwa gra licencjonowana. Nawiasem mówiąc, wykonanie motywu agenta 007 w tej grze jest absolutnie okropne.

Najlepsze gry Bonda na C64 pojawiły się w 1989 roku wraz z Licencją na zabijanie firmy Domark. Ta gra została wydana zarówno na Commodore 64, jak i Amigę. Ta gra to strzelanka z przewijaniem w pionie z góry na dół, w której ścigasz złoczyńcę Franza Sancheza na różnych poziomach. Gra rozpoczyna się w stylu innych strzelanek top-down, takich jak 1942. Kontrolujesz helikopter i torujesz sobie drogę przez krajobrazy Florydy, niszcząc wszystko w zasięgu wzroku. Rozgrywka na pierwszym poziomie jest trochę jak Space Invaders, z wyjątkiem tego, że możesz poruszać helikopterem do przodu i do tyłu i musisz strzelać do wielu celów naziemnych oprócz innych samolotów. Nie jest to nic radykalnego ani niesamowitego, ale wystarczająco kompetentne jako mało wymagający poziom strzelania, aby rozpocząć grę.

Drugi poziom gry Licencja na zabijanie polega na tym, że Bond pieszo strzela do armii Sancheza. W tym momencie gra staje się bardziej klonem Commando / Who Dares Wins II, chociaż nigdzie nie jest tak zabawna jak te dwie gry. To jednak przynajmniej odświeża grę i powstrzymuje rozgrywkę przed zbytnią powtarzalnością.
Po tym dostajesz kolejną sekcję helikopterów, ale ta jest

inny, ponieważ zwisasz pod helikopterem jako Bond (jak na PTS filmu). Zasługą gry jest to, że mają te różne sekcje, ale wszystkie czują się częścią jednej ogólnej gry, a nie całkowicie chaotyczną (jak w przypadku okropnej gry Domarka A View To A Kill).

Dostajesz także poziom ucieczki samolotu i poziom pościgu wodnego – które są dobre. Ostatnim etapem gry Licencja na zabijanie jest pościg za tankowcem. Ta sekcja to w zasadzie Spy Hunter. Po prostu ścigasz się po ekranie w cysternie i próbujesz zepchnąć inne ciężarówki z drogi. Gra nie jest niczym szczególnym pod względem graficznym (choć przyjemnie kolorowa), a zbytnia znajomość tego typu gier (których na C64 były miliardy) sprawia, że rozgrywka dość szybko się starzeje na niektórych poziomach. Mieszanie rozgrywki z nieco innymi rodzajami sekcji było zatem bardzo mile widziane.

Brak oryginalności w grze License To Kill jest przynajmniej rekompensowany różnorodnością. Poszczególne sekcje wydają się różne (w przeciwieństwie do gry Daylights na C64, gdzie chociaż tła się zmieniły, rozgrywka pozostała dokładnie taka sama) i zabawne jest to, że próbowali uwzględnić duże sceny akcji z filmu.
Twórcom gry Licencja na zabijanie pozwolono przeczytać część scenariusza w ramach przygotowań do gry i wykonali rozsądną robotę, rejestrując główne sceny akcji filmu w ciasnych granicach C64. Twórcy gry odwiedzili nawet Pinewood Studios i poznali Cubby Broccoli. Gra License to Kill zdobyła przyzwoite 80% w ZZAP!64 (najsłynniejszym brytyjskim magazynie poświęconym grom tamtych czasów) i została lepiej przyjęta niż gra The Living Daylights.

Licencja na zabijanie prawdopodobnie nie jest tym, co nazwałbyś niewykwalifikowanym klasykiem, ale moje gogle nostalgii mają słabość do tej gry po prostu dlatego, że kilka poprzednich gier o Bondzie było tak rozczarowujących. Licencja na zabijanie była - na szczęście - znacznie lepsza i (nareszcie!) dała posiadaczom C64 całkiem przyzwoitego Bonda. Przede wszystkim jest to determinacja gry, by być wierną filmowi, który dał mi mnóstwo uroku i sympatii.

SZPIEG KONTRA SZPIEG (1984)

Wytwórnia: First Star Software, Projektant: Nick Scarim

Spy vs Spy to gra strategiczna. W grze gracz wciela się w szpiega, który próbuje zabić innego szpiega za pomocą broni i pułapek. Jeden szpieg jest ubrany na biało, drugi na czarno. Gra jest podzielona na ekran, a każdy szpieg ma własną sekcję przewijania. Szpiedzy są w ambasadzie. Gracz musi zebrać przedmioty w teczce - paszport, pieniądze, klucze i tajne plany i wyjść z budynku przed innymi lub zanim skończy się ich czas. Po śmierci gracza wracają do życia, ale ich licznik czasu zostaje odjęty o 30 sekund. Każdy szpieg może użyć ograniczonej liczby pułapek. Można znaleźć rozwiązania pułapek. Szpiedzy mogą również brać udział w walce wręcz. W grę może grać dwóch graczy. Dla jednego gracza dostępne są różne poziomy trudności, które zmieniają liczbę pokoi, liczbę pułapek i dostępny czas. IQ komputera można zmienić.

Spy vs Spy to niezwykle zabawna gra strategiczna. Element podzielonego ekranu jest idealny do gry, ponieważ dwaj szpiedzy walczą za pomocą pułapek, a nawet walczą. Istnieje wiele humorystycznych akcentów w reakcjach postaci na akcję na ekranie. Akcji towarzyszy zapadająca w pamięć melodia. Charakter tej gry nadaje się do opcji dla dwóch graczy.

Gra oparta jest na kreskówce Mad Magazines Spy vs Spy.
Były dwa sequele: Spy vs Spy II The Island Caper w 1985 roku, Spy vs Spy III Arctic Antics - oba (zwłaszcza drugi) są równie dobrze oceniane jak oryginał. Jeśli lubisz gry wymagające strategii i sprytu, a także takie, które są raczej żartobliwe, powinieneś się przy tym dobrze bawić.

Spy vs Spy był wielkim sprzedawcą na C64, a jego mieszanka humoru i strategii sprawiła, że stała się dość ukochaną grą w mgnieniu oka. Jest to prawdopodobnie jedna z najbardziej znanych gier na C64 i prawie każda

słyszał o niej i być może nawet w nią grał. Zdecydowanie powinieneś rzucić okiem na tę grę, jeśli nie spotkałeś jej wcześniej, a pierwsza kontynuacja (która miała nowe ustawienie i ulepszoną grafikę) jest obowiązkowa, jeśli podoba ci się pierwsza gra.
Ta gra została przeniesiona na Atari i różne inne systemy z wielkim sukcesem.
Zabawna koncepcja gry była hitem na niejednej platformie.

KASKADER SAMOCHODOWY (1989)

Wytwórnia: MicroPose, Projektant: Geoff Crammond

Stunt Car Racer to gra wyścigowa, w której jeździ się po (i często w górę!) wzniesionych torach bez barier. Daje to wrażenie przebywania na ogromnej kolejce górskiej w górę iw dół.
Masz doładowanie turbosprężarki, aby samochód jechał szybciej, ale turbosprężarka jest ograniczona i może być używana tylko tak często. Gra dla jednego gracza wykorzystuje system tabeli ligowych. Wersja na Amigę miała tryb dla dwóch graczy, ale niestety nie ma tu takiej opcji.

Stunt Car Racer wygląda dziś raczej prymitywnie dla współczesnych oczu, ale wtedy był czymś w rodzaju cudu. Stworzenie trójwymiarowej gry wyścigowej tego typu na C64 nie wydawało się możliwe, ale Stunt Car Racer dokonał niemożliwego i zebrał pochlebne recenzje. Najważniejszą rzeczą w grze jest to, że pomimo tego, że kręte i skomplikowane ścieżki prawdopodobnie zajmują dużo miejsca w programie podczas ładowania, gra nie poświęca płynności.

Wrażenie prędkości w grze jest najbardziej imponujące i sprawia, że Stunt Car Racer to ekscytujące doświadczenie w najlepszym wydaniu. Ta gra byłaby okropna, gdyby toczyła się z pełzającą prędkością, ale ruch samochodu do przodu i przewijany tor sprawiają wrażenie, jakbyś poruszał się z dużą prędkością.

W grze Stunt Car Racer znajduje się osiem torów, a każdy z nich stanowi inne i wymagające zręczności wyzwanie. Gra dostarcza wielu sterowanych komputerowo graczy, z którymi można rywalizować. To jest naprawdę zabawne

w grze, przeskakując luki w torze i szaleńczo starając się utrzymać samochód na właściwej ścieżce. Chociaż ta gra wygląda dziś na prostą, była to absolutny najnowocześniejszy projekt na tamte czasy ze względu na wrażenie szybkości, jakie generowała, i solidną grafikę w stylu wektorowym. Wielu uważa, że była to najlepsza gra wyścigowa stworzona na C64 i chociaż oczywiście wszystko zostało zrobione według własnego gustu, można by uczciwie powiedzieć, że Stunt Car Racer jest pretendentem do tego prestiżowego tytułu.

Kolejną niesamowitą rzeczą w Stunt Car Racer jest to, że ma silnik fizyczny, który sprawia, że gra wydaje się (na tyle, na ile gra z samochodami kaskaderskimi może być realistyczna) bardzo realistyczna. Uszkodzenia, które wyrządzasz samochodowi, są skrupulatnie rejestrowane, a wpływ świetnych skoków jest odczuwalny przez gracza. Ogólnie rzecz biorąc, jest to świetna gra, tym bardziej niezwykła, że przebija techniczny szklany sufit i pokazuje, że C64 był w stanie zrobić nawet więcej, niż ludzie przypuszczali w tamtym czasie. Stunt Car Racer był jak na swoje czasy prawdziwym cudem techniki i genialnym projektem gry. Dziś może się to wydawać przestarzałe, ale pod koniec lat 80. było to niesamowite doświadczenie.

IGRY LETNIE II (1985)

Etykieta: Epyx, Projektant: Liczne

Summer Games II to wieloetapowa symulacja sportowa. Osiem sportów to trójskok, wioślarstwo, rzut oszczepem, jazda konna, skok wzwyż, szermierka, jazda na rowerze i kajakarstwo. Wydarzenia można rozgrywać pojedynczo lub po prostu we wszystkie. W rywalizacji może wziąć udział maksymalnie ośmiu graczy. Za każdą imprezę przyznawane jest złoto, srebro i brąz. Gracze mogą wybierać spośród wielu krajów, w których będą rywalizować. To druga część słynnej serii gier firmy Epyx. Ten zawiera wspaniałe animacje i przedstawienia różnych sportów. Sterowanie jest bardzo dobre, stanowi wyzwanie i nie polega na machaniu joystickiem Daleya Thompsona w stylu Decathlon – poza jazdą do pewnego stopnia.

W tym wpisie jest też duży wybór sportów, co nadaje grze miły olimpijski klimat. Miłym akcentem są ceremonie otwarcia i zamknięcia. Ceremonie świadczą o tym, jak bardzo firma Epyx zadbała o prezentację gry. Jak tylko zobaczysz tę ceremonię, wiesz, że jesteś w dobrych rękach i jesteś gotowy na świetną grę. Każdemu wydarzeniu towarzyszy dobry akompaniament muzyczny z różnymi kompozycjami. Wszystkie wydarzenia są całkiem dobre. Oszczep to coś pięknego, gdy podnosisz włócznię w powietrze, a potrójny skok też jest zabawny. Jeśli chodzi o grafikę, jeździectwo jest prawdopodobnie najmniej imponujące, ponieważ oczywiście musieli animować konia - zrobiono to z rozsądnym, ale nie genialnym efektem.

Szermierka i jazda na rowerze są fajne, ponieważ wiążą się z pojedynkami, a skok wzwyż też jest całkiem niezły. Chociaż jest to pozornie gra zręcznościowa, wydarzenia lekkoatletyczne są w tej grze zaskakująco realistyczne. Spływ kajakowy na końcu odbywa się z góry na dół i raczej różni się od tego, co było wcześniej, więc dodaje trochę różnorodności. Można argumentować, że posiadanie dwóch wydarzeń wodnych w grze to o jeden za dużo, ale oba są wystarczająco różne, aby uzasadnić swoje własne istnienie. Szkoda, że Epyx nigdy nie umieścił boksu w żadnej z tych gier. Byłoby zabawnie zobaczyć, jak Epyx bawi się na małej symulacji boksu.

Summer Games II to klasyczna gra, którą większość posiadaczy C64 będzie miała miłe wspomnienia. Różnorodność oferowanych sportów oznacza, że gra jest bardzo grywalna i można do niej wracać wielokrotnie. To naprawdę jedna z najlepszych gier na C64. Jest rzeczą oczywistą, że jeśli kochasz tę grę, powinieneś oczywiście zagrać również w oryginał - który jest równie dopracowany i grywalny i oferuje szereg wydarzeń, w tym nurkowanie, skok o tyczce i gimnastykę.
Klasyczne gry sportowe Epyx zawsze były świetną zabawą iw pełni zasługiwały na swój wzniosły status klasyki C64.

SUPER CYKL (1986)

Wytwórnia: Epyx, Projektant: Stephen H. Landrum

Supercycle to gra o wyścigach motocyklowych. Celem jest dotarcie do mety w określonym czasie na każdym poziomie. Późniejsze poziomy obejmują przeszkody, takie jak ropa, lód i bariery. Istnieją trzy poziomy. Gracz rywalizuje z dwoma zawodnikami. Po każdych trzech poziomach następuje runda bonusowa, w której gracze zdobywają punkty za przejeżdżanie przez flagi.
Jest to typowo zgrabna gra Epyx na C64. Istnieje wiele tras: trawiasta, pustynna, zimowa, a nawet bardzo ładnie wyglądająca trasa miejska. Jest trochę wyścigów nocnych, a także wyścigi w burzy z grzmotami. To nadaje grze świetny klimat.

Jedną z cech, które zawsze lubiłem w Super Cycle, było to, że można było wybrać kolor i styl motocykla oraz kolory skórzanej kurtki jeźdźca. To zabawny dotyk. Być może trochę muzyki podczas wyścigów byłoby dobre - ale zamiast tego są wspaniałe efekty dźwiękowe. Gra ma bardzo dobrą animację z bardzo dobrze wykonaną ścieżką 3D. Super Cycle jest inspirowany grą zręcznościową Sega Hang-On. Chociaż grafika nie jest zdumiewająca (motocykle i jeźdźcy są trochę toporni), tła to nadrabiają.

Przede wszystkim tym, co wyróżnia Super Cycle na tle innych, jest generowane poczucie prędkości — coś, co jest oczywiście bardzo ważne w grze wyścigowej! Kiedy grasz w Super Cycle, droga przemyka obok i masz wrażenie, że naprawdę jedziesz w niesamowitym klipie. To poczucie prędkości sprawia, że pozostawanie na torze i wyprzedzanie innych motocyklistów jest nie tylko przyjemniejsze, ale także stanowi większe wyzwanie.

Super Cycle to ogólnie solidna gra wyścigowa. Ma kilka miłych akcentów - na przykład sposób, w jaki pochylasz się na zakrętach, jak podczas prawdziwego wyścigu. Tła (puchate chmury!) przełamują monotonię i sprawiają, że wszyscy nie czują się tak samo, a poziomy trudności oznaczają, że będzie to przyzwoite wyzwanie nawet dla najbardziej biegłych w grach na klawiaturze.
Trochę muzyki by się przydało i nie jestem pewien, jak często będziesz do tego wracał, gdy już zsamplujesz wszystkie utwory i pokonasz wszystkie poziomy trudności, ale nie ma żadnych wątpliwości, że będziesz się świetnie bawić, grając w tę grę po raz pierwszy. Super Cycle to jedna z najlepszych gier wyścigowych na C64 i świetne rzeczy.

RAMKA 10 (1986)

Wytwórnia: Access Software, Projektant: Bruce i Roger Carver

10th Frame to symulacja gry w kręgle z dziesięcioma kręglami. Maksymalnie ośmiu graczy może rywalizować w formacie ligowym lub otwartym. Gracz ma dwie próby przewrócenia 10 kręgli. Kręgielnia jest pokazana za graczem w perspektywie 3D. Gracz może poruszać się i wybrać kąt kręgli za pomocą kursora przed podaniem piłki. Aby rzucić miskę, należy nacisnąć przycisk ognia, a gdy wymagana moc jest na mierniku mocy, przycisk ognia jest zwolniony. Inny miernik wybiera moc haka / rotacji, a następnie jest używany, a przycisk strzału musi zostać wciśnięty, gdy sztanga znajduje się we właściwym miejscu strefy haka. Istnieją trzy poziomy trudności: dla dzieci, amatorski i profesjonalny.

Zostało to napisane przez Bruce'a i Rogera Carverów - którzy wyprodukowali klasyczną symulację golfa Leader Board. Gra jest podobna z tą samą grafiką i sterowaniem. Płynne animacje, efekty dźwiękowe i sterowanie sprawiają, że gra się w nią z przyjemnością - podobnie jak w Tabeli Liderów.
Dostępna jest opcja gry wieloosobowej oraz format ligowy. Maksymalnie ośmiu graczy może rywalizować indywidualnie w otwartych kręglach lub zespołach składających się z maksymalnie czterech graczy, a nazwa zespołu może rywalizować w lidze. Jedyną krytyką, jaką można zaryzykować, jest to, że 10-pinowe kręgle to sport, który można przedstawić z większym humorem jako grę na C64, ale gra nadal ma świetną relaksującą atmosferę.

Nigdy tak naprawdę nie grałem w kręgle, ale ta gra wydaje się dość dokładnym przedstawieniem rzeczywistości. Jeśli grałeś w Tablicę Liderów, mechanika sterowania w grze jest dopracowana i bardzo dobrze zaprojektowana, a prezentacja wizualna jest doskonała. 10th Frame to po prostu bardzo dopracowana, grywalna i przyjemna gra ze świetną grafiką i animacją. Krzywa uczenia się jest wystarczająco stroma, aby uczynić grę wyzwaniem i zawsze daje satysfakcję, gdy skosisz dużą liczbę kręgli dobrze umieszczonym uderzeniem. Jedynym zarzutem, jaki można zaryzykować w tej grze, jest jej powtarzalność.

Gdy grasz w to dużo, możesz nie mieć motywacji, aby iść

zbyt często do niej wracamy, ale bez wątpienia jest to bardzo relaksująca i przyjemna gra, w którą można od czasu do czasu pograć.

POCIĄG: UCIECZKA Z NORMANDII (1987)

Wytwórnia: Accolade, Projektant: J. Stuart Easterbrook, Lise Mendoza

The Train: Escape to Normandy to gra akcji/symulacyjna. Graczem jest Pierre LeFeu, który porwał pociąg parowy, aby uciec z nazistowskich Niemiec i ocalić francuskie obrazy podczas II wojny światowej. Pociąg musi być napędzany, a nazistowskie samoloty zwalczane za pomocą dział przeciwlotniczych w pociągu. Kanonierki muszą zostać zatopione, trzeba zająć mosty i zapewnić osłonę, gdy pociąg zatrzymuje się na stacjach w celu uzupełnienia węgla i wody. To klimatyczna, filmowa gra z czasów II wojny światowej od Accolade, a fabuła jest bardzo dobra. Grafika jest mroczna i zimowa i naprawdę pasuje do tonu i historii gry. W grze jest różnorodność i za każdym razem można w nią grać inaczej. Gra oparta jest na filmie Pociąg z 1964 roku.

Gra Train przypomina zaktualizowaną wersję Beach Head z lepszą grafiką i innym ustawieniem. Różne sekcje w grze są dobrą zabawą i zapobiegają zbytniemu upodabnianiu się (segment strzelanek kolejowych na stacji kolejowej prawdopodobnie w końcu nie byłby mile widziany, gdyby stanowił więcej gry). Wspaniałe w tej grze jest to, że flirtuje z byciem wojskową grą symulacyjną, ale tak naprawdę wcale nią nie jest. To bardziej gra zręcznościowa, ale zaprezentowana z polską i przerywnikami filmowymi, jakich można oczekiwać od symulacji wojskowej. Zasadniczo oznacza to, że nie musisz lubić symulacji wojskowych, aby cieszyć się The Train.
Jest mnóstwo strzelania i akcji, które pozwolą Ci się zaangażować.

Nawiasem mówiąc, prowadzenie rzeczywistego pociągu w tej grze jest zabawne i dziwnie wciągające. Grafika przedstawiająca wszystkie dźwignie i wskaźniki jest fantastyczna, a w miarę postępów widać mijane drzewka. To jedna z tych gier, które zebrały przyzwoite recenzje

wyszedł, ale potem stał się czymś w rodzaju kultowego klasyka, ponieważ jego reputacja rosła z czasem. Aspekty związane z prowadzeniem pociągu i inne elementy strategii w The Train nie są zbyt długie ani nudne i są podzielone elementami akcji strzeleckiej. Inną interesującą rzeczą w grze jest to, że masz pewną swobodę ruchów, jeśli chodzi o wybór miejsca, w którym chcesz się udać. Ogólnie rzecz biorąc, jest to naprawdę dobra gra i niezły kompromis między symulacją wojskową a grą zręcznościową.

TURRYKA (1990)

Wytwórnia: Rainbow Arts, Projektant: Manfred Trenz

Turrican to side-scrollowa gra akcji, podobna do Metroida. Grasz bioinżynieryjnego wojownika, który musi wyzwolić stworzoną przez człowieka planetę Alterrę od nikczemnego złoczyńcy o imieniu MORGUL (do tego złoczyńca AI). To genialna i kolorowa strzelanka, która dzięki szybkiej akcji i szczegółowym tłem tchnęła nowe życie w gatunek platformówek na C64. Zasadniczo biegasz i skaczesz przez różne krajobrazy, niszcząc wszystko w zasięgu wzroku. Aspekt strzelania w grze jest satysfakcjonujący i zabawny, a platforma też jest całkiem niezła. Turrican był przykładem tego, jak technologia C64 doskonale radziła sobie z przewijaniem bocznym w każdym calu tak szalonym i zabawnym, jak wszystko na konsolach.

Turrican jest w zasadzie jak posiadanie automatu z lat osiemdziesiątych na ekranie telewizora. Chociaż nie podoba się to dzisiaj, było to bardzo ważne w erze C64. Dzięki grom takim jak Turrican możesz w końcu doświadczyć gry arkadowej w domu. Grafika jest kolorowa i pełna życia, z wieloma ciekawymi krajobrazami, po których można skakać i nawigować. Efekty broni są również doskonałe - podobnie jak dźwięk. Sterowanie jest łatwe i responsywne, a mieszanka wybuchowej akcji i kaparów platformowych jest bardzo zabawna. Właściciele C64 musieli stracić dni życia na tę grę, ponieważ jest ona bardzo uzależniająca i grywalna.

Nawiasem mówiąc, mogłem po prostu wybrać kontynuację Turrican II: The Final Fight z 1991 roku dla tej książki, ponieważ gra jest równie dobra (jeśli nie lepsza - recenzje były jeszcze bardziej entuzjastyczne niż oryginał) - w którą zdecydowanie warto zagrać, jeśli lubisz Turricana. Obie te gry naprawdę przesuwają C64 do granic możliwości i są fantastycznymi przykładami tego, jak wspaniały może być C64 w najlepszym wydaniu. Jeśli lubisz gry akcji, zdecydowanie powinieneś rzucić okiem na serię Turrican. Turrican i Turrican II należą do najbardziej rozrywkowych i zabawnych gier ery C64 i obie są bardzo polecane.

ULTIMA IV: POSZUKIWANIE AWATARA (1986)

Wytwórnia: Systemy pochodzenia, Projektant: Richard Garriott

Ultima IV - Quest of the Avatar to czwarta część serii Ultima. W grze próbujesz zostać Awatarem - źródłem wszelkiej mądrości. Jak można się spodziewać, jest wiele lochów do zbadania i potworów, z którymi trzeba walczyć. Jeśli lubisz gry RPG, to był to jeden z najlepszych na C64 i miał dość wyrafinowaną koncepcję w grze, ponieważ jesteś nagradzany za dokonywanie właściwych wyborów moralnych.

Możesz kupować i sprzedawać w grze, rzucać zaklęcia, a nową funkcją są inne postacie walczące u boku bohatera.

Jedną z fajnych rzeczy w tej grze jest to, że nie jest liniowa. Od Ciebie zależy, co zrobisz iw jakiej kolejności. Ultima IV - Quest of the Avatar była wciągającym i uzależniającym doświadczeniem dla każdego, kto ulegnie jej (ahem) urokowi, i miała dużo głębi rozgrywki i długowieczności, abyś mógł wracać i odkrywać więcej gry.

Graficznie ta gra nie wyróżnia się niczym specjalnym (układ graficzny jest podobny do Ultimy III), ale ma dużo klimatu, a muzyka jest odpowiednio mroczna i dzika. W tej grze jest sprytny akcent polegający na tym, że nie wybierasz swojej postaci w tradycyjny sposób. Musisz wziąć udział w czytaniu tarota na początku, a to czytanie tarota przypisuje twoje cechy.

Kolejnym miłym akcentem jest to, że w grze podróżujesz i musisz zdobywać sojuszników, aby dołączyć do swojej drużyny. Aspekt eksploracji w grze jest zabawny, a pokonanie Ultimy IV zajmie tygodnie, a nawet miesiące. Jeśli lubisz gry RPG i Dungeons & Dragons, to powinieneś mieć dużo zabawy z Ultima IV - Quest of the Avatar. Ta gra była wielkim hitem na wielu platformach i zebrała doskonałe recenzje. Wydaje się, że ranga tej gry wzrosła z biegiem czasu i jest teraz jeszcze bardziej ceniona w kręgach starych gier. Jest rzeczą oczywistą, że jeśli ci się to spodoba, powinieneś również sprawdzić inne gry Ultima.

URYD (1986)

Wytwórnia: Hewson Consultants, Projektant: Andrew Braybrook

Uridium to strzelanka z przewijaniem z góry na dół. Wrogie super pancerniki są na orbicie. Wysysają zasoby mineralne z planet Układu Słonecznego do wykorzystania na swoich statkach. Gracz kontroluje myśliwiec Manta Class Space i musi zniszczyć każdy drednot. Wrogie myśliwce muszą zostać zniszczone. Statki nawodne są następnie niszczone. Wyląduj na pancerniku, aby usunąć pręty paliwowe, a następnie wystartuj, gdy pancernik wyparuje. Piętnaście pancerników musi zostać zniszczonych.

To bardzo imponująca i stylowa strzelanka od twórcy Paradroid – Andrew Braybrooka. Sterowanie jest bardzo dobre, a statek gracza bardzo responsywny. Grafika i animacje są również dobre z motywem metalicznej płaskorzeźby. Efekt, w którym pancernik rozpuszcza się, gdy statek gracza odlatuje, jest bardzo dobry. Istnieje duże wykorzystanie kolorów. Szybkie przewijanie jest bardzo płynne i atrakcyjne. Braybrook chciał odtworzyć szybkie płynne przewijanie, które można było zobaczyć w automatach do gier. Zrobił to, maksymalizując częstotliwość odświeżania C64 i ograniczając niektóre inne aspekty gry, takie jak rzędy rozmiarów ekranu.

Miłym akcentem jest latanie statkiem pod częściami nadbudówki i latanie statkiem na boku. Gra jest dość trudna, co zwiększa jej żywotność. Muszę być szczery, zawsze byłem trochę śmieciem w Uridium, ale jest to jedna z najbardziej dopracowanych i imponujących strzelanek ze złotej ery C64. Ciągła zmiana koloru tła sprawia, że prezentacja wizualna nie staje się zbyt jednolita, a szybkość gry pozostaje imponująca. Ostrzegam jednak, że Uridium to bardzo wymagająca gra. Jeśli jesteś beznadziejny w tego typu strzelankach, może to być frustrujące, ale praktyka czyni mistrza, a jeśli JESTEŚ dobry w tego typu grach, powinieneś rozkoszować się wyzwaniem stawianym przez Uridium.

Prawdopodobnie warto wspomnieć o kolejnej grze Andrew Braybrooka, Alleykat, która również ukazała się w 1986 roku. Ponieważ właśnie stworzył Paradroid i Uridium, Braybrook był kimś w rodzaju Stevena Spielberga ówczesnej brytyjskiej sceny gier i wszystko, co robił, było wysoce oczekiwany. Alleykat miał podobną grafikę do Uridium i był raczej skrzyżowaniem strzelanki i gry wyścigowej.

Choć całkiem dobrze oceniany, nie rozpalił świata (rozgrywka wydawała się dość płytka i nieco utknęła między dwoma stołkami, ponieważ nie była to całkiem klasyczna strzelanka ani świetna gra wyścigowa) i czułem się jak twórczy krok wstecz po Paradroid i Uridium. Powinieneś rzucić okiem na Alleykat, jeśli lubisz inne gry Braybrooka, ale nie oczekuj, że będzie ona dorównywać standardom, które wyznaczył we wcześniejszych grach.

PUSTKO (1988)

Wytwórnia: Electronic Arts, Projektant: Alan Pavlish

Oto coś innego. Wasteland to postapokaliptyczna gra fabularna. Akcja gry toczy się w następstwie III wojny światowej. Użycie broni atomowej zniszczyło planetę i pozostawiło obszary bogate w odpady radioaktywne. Protanganistami gry są Desert Rangers - ocaleni w stylu militarnym, którzy muszą eksplorować ten spustoszony i zrujnowany krajobraz w poszukiwaniu jedzenia, lekarstw, schronienia,

i bezpieczeństwo. Naturalnie w postapokaliptycznym świecie zniszczenia jest mnóstwo problemów. Wszystko, od wściekłych psów po inne osoby, które przeżyły, musi przeżyć, jeśli chce się robić postępy.

Wasteland był zasadniczo używany jako plan dla znacznie późniejszej serii Fallout. Chociaż lata 80. były okresem silnej nuklearnej paranoi, postapokaliptyczne gry wciąż były czymś w rodzaju nowości, więc Wasteland było ekscytującym doświadczeniem dla domowych graczy w 1988 roku.
Wasteland pozwala graczowi budować statystyki i mocne strony postaci poprzez walkę oraz zdobywanie przedmiotów i broni. Jeśli na przykład złapiesz butelkę wody, nie doznasz udaru cieplnego. Sztuczna inteligencja w grze jest dość imponująca, więc postacie mają swoje własne dziwactwa i zachowują się w dość realistyczny sposób. Wasteland ma również interesującą fabułę, w której gracz musi odkryć wielki sekret, który grozi zniszczeniem tego, co pozostało z ludzkości.

Jeśli lubisz tego typu gry i grasz w Wasteland, masz przed sobą godziny wciągającej zabawy, ponieważ ta gra jest nie tylko dobrze zaprojektowana, ale także fascynująca i bardzo satysfakcjonująca. Bardziej niż cokolwiek innego, to ustawienie sprawia, że ta gra jest tak niezapomniana. Nieuchronnie mroczna natura tej historii natychmiast sprawia, że ta gra jest chorobliwie fascynująca i wciągająca oraz stanowi zmianę tempa w stosunku do zwykłych gier fabularnych w stylu Dungeons & Dragons. Wiele osób twierdzi, że Wasteland było ich ulubioną grą na C64. Ponieważ ta gra ma taką rzeszę fanów, przez lata doczekała się remasterów i specjalnych reedycji. Jest to jedna z najbardziej pamiętnych gier w późniejszej erze C64 i warta wysiłku, aby ją wyśledzić. Wasteland to prawdopodobnie najlepsza gra RPG, jaką kiedykolwiek stworzono na C64, i jeśli lubisz tego typu gry, utrzyma cię w ruchu przez tygodnie, a nawet miesiące.

DROGA WYBUCHAJĄCEJ PIĘŚCI (1985)

Wytwórnia: Melbourne House, Projektant: Gregg Barnett

The Way of the Exploding Fist to słusznie znana gra karate. Gracz bierze udział w serii wyzwań karate jeden na jednego. Po zwycięstwie gracz przechodzi do trudniejszego przeciwnika. Aby wygrać walkę, gracz musi zdobyć dwie ikony ying yang - połowa ikony przyznawana jest za dobry ruch, a cała za świetny ruch (jest to system punktacji shobu nihon kumite). To klasyczna gra o sztukach walki na C64. Jest bardzo grywalna ze świetną animacją w walce i siedemnastoma akcjami do wyboru podczas walki. Istnieje wiele środowisk, które sprawiają, że gra jest bardziej zróżnicowana.

Miłym akcentem w Exploding Fist jest stary ekspert od karate, który obserwuje w tle. Kolejną rzeczą, która sprawia, że gra jest świetna muzyka. Neil Brennan oparł go na orkiestrowym utworze Dance of the Yao People z 1952 roku . Są też świetne efekty dźwiękowe i jest to dobra gra dla 2 graczy. Way of the Exploding Fist było bardzo imponujące jak na tamte czasy, a połączenie doskonałej grafiki, przyjemnej walki i zabawnych scenerii sprawia, że granie w tę grę jest przyjemnością. Efekty dźwiękowe są również doskonałe - z odpowiednio chrupiącymi kośćmi dźwięki rozkwitają, gdy położysz przeciwnika na rachubę! Jak na tamte czasy była to niesamowita gra, która wraz z International Karate przeniosła bijatyki na C64 na zupełnie nowy poziom. The Way of the Exploding Fist to prawdziwy klasyk C64.

W 1986 roku ukazała się kontynuacja tej gry, zatytułowana Fist 2: The Legend Continues. W grze zły watażka zniszczył wszystkie świątynie Eksplodującej Pięści. Starożytne zwoje zostały zakopane w gruzach. Gracz musi odzyskać zwoje i pokonać wojowników wodza w domenie wodza. Zwoje znajdują się w różnych miejscach, takich jak jaskinie. Trzeba znaleźć osiem zwojów. Znalezienie zwoju daje więcej energii i drugie życie. Walcząc z wrogami w pojedynkach karate jeden na jednego, gracz musi zniszczyć pasek energii wroga.

Fist 2 wydaje się dzielić opinie jako gra. Gra próbuje otworzyć świat Exploding Fist, zmuszając postać do eksploracji otoczenia (w przeciwieństwie do walki z kimś w statycznym tle). Krytycy uważali jednak, że gra zawierała zbyt wiele

włóczęga po jaskiniach i za mało walki. Można zobaczyć ich punkt widzenia. Chociaż tła są ładne, wkrótce robi się trochę nudno, włócząc się po jaskiniach i schodząc po drabinach, kiedy po prostu chcesz kogoś uderzyć! Fist 2 to jednak bardzo klimatyczna gra i prawdopodobnie warta obejrzenia, jeśli podobała ci się pierwsza część.

Jakie inne gry walki na C64 są warte obejrzenia, jeśli chodzi o sztuki walki? Cóż, zrobiliśmy International Karate, Fist i The Last Ninja, a reszta to mieszanka. Jedną z gier, której prawdopodobnie warto się przyjrzeć, jest Yie Ar Kung Fu – wydana przez firmę Imagine w 1985 roku. Ta gra została oparta na japońskim automacie do gier z 1984 roku, w którym grasz w mistrza kung fu typu Bruce Lee, który musi stawić czoła różnym przeciwnikom. Yie Ar Kung Fu wydaje się bardziej blokowe i kreskówkowe niż Exploding Fist, ale jest przyzwoitą, niewymagającą zabawą.
Jedną dobrą rzeczą w tej grze jest to, że walka jest dość szybka i wściekła – co jest oczywiście dobre, ponieważ nie ma nic gorszego niż powolna gra kung fu. Jedną fajną rzeczą w Yie Ar Kung Fu jest to, że jest to bardzo kolorowa gra, a tła często się zmieniają.
Yie Ar Kung Fu nie jest złe jak na to, czym jest, ale wydaje się raczej lekkie w porównaniu z najlepszymi grami sztuk walki, w których siedzą International Karate i Exploding Fist.

Yie Ar Kung Fu doczekało się kontynuacji rok później, która jest powszechnie uważana za gorszą od oryginału. Kontynuacja jest raczej szalona z szalonymi przeciwnikami i jeszcze bardziej kreskówkowym klimatem niż pierwsza gra. W tej grze możesz więcej chodzić (odcienie Fist 2), a grafika wydaje się być degradacją oryginału. To, co naprawdę neguje Yie Ar Kung Fu II, to skok trudności i fakt, że system sterowania wydaje się

przekrzywiony. W rzeczywistości niektórzy nawet narzekali, że nigdy nie czułeś kontroli nad swoją postacią w pierwszej grze, aw sequelu jest jeszcze gorzej. Pierwsze Yie Ar Kung Fu jest warte obejrzenia, ale prawdopodobnie powinieneś podejść do kontynuacji z ostrożnością – lub przynajmniej obniżyć oczekiwania.

Ciekawą, choć nieco rozczarowującą grą kung fu jest Karateka - która została wydana w 1985 roku. Karateka została zaprojektowana przez Jordana

Mechnera – który później stworzył legendarnego Prince of Persia. Karateka ma gracza jako bezimiennego bohatera, który wspina się na górę do fortecy Akuma, aby uratować księżniczkę Mariko. Jak można się spodziewać, po drodze walczysz z różnymi ludźmi. Karateka to pięknie wyglądająca gra. Postacie są szczegółowe i cudownie animowane, a tła są całkiem dobre, gdy walczysz w głąb fortecy. Oto problem: gra jest za wolna! Ze względu na powolne tempo walki w Karatece nigdy nie jest satysfakcjonujące i wydaje się, że wszystko dzieje się w zwolnionym tempie. Naprawdę szkoda, bo Karateka mogłaby potencjalnie być klasyczną grą.

Być może najlepszą grą walki poza Exploding Fist i International Karate jest wydany w 1985 System 3 Bangkok Knights.
Zasadniczo jest to gra w kickboxing, w której będziesz walczył z przeciwnikami zarówno na ulicy, jak i na ringu. Ta gra wygląda bardzo imponująco, ponieważ postacie są ogromne i ładnie animowane, a wszystko jest bardzo kolorowe. Walka jest również całkiem niezła zabawa ze świetnymi animacjami.
Jedyny problem z grą polega na tym, że nie jest ona bardzo trudna, co oznacza, że powtarzalność może nie być najtrwalsza. Mimo to Bangkok Knights to naprawdę dobra gra, na którą zdecydowanie powinieneś rzucić okiem, jeśli lubisz klasyczne bijatyki.

Kolejną bijatyką, w którą warto zagrać, jest wydana przez firmę Martech Uchi Mata z 1986 roku (która w Wielkiej Brytanii była znana jako Brian Jacks Uchi Mata).
Jest to gra judo i dość realistyczna, jeśli chodzi o ruchy i strategię. Grafika w Uchi Mata jest trochę blokowa i nie ma o czym pisać, ale rozgrywka jest wymagająca i bardzo dobra.
Kolejną grą wartą obejrzenia jest wydana w 1987 roku gra Imagine Renegade.
Ta gra jest oparta na japońskim automacie zręcznościowym. To side scrolling beat em up, w którym grasz nowojorczykiem, który musi uratować swoją dziewczynę przed ulicznymi bandytami, pokonując asortyment podejrzanych postaci w miejskim otoczeniu. Renegade to całkiem niezła zabawa.

IGRY ZIMOWE (1985)

Etykieta: Epyx, Projektant: Liczne

Winter Games to gra polegająca na rywalizacji w sportach zimowych. W wydarzeniu bierze udział maksymalnie 8 graczy, którzy wybierają naród, który chcą reprezentować. Gracze mogą rywalizować we wszystkich wydarzeniach lub tylko w wybranych. Sporty to Hot Dog (jazda na nartach w stylu dowolnym), biathlon, łyżwiarstwo figurowe, skoki narciarskie, łyżwiarstwo szybkie, jazda na łyżwach i bobsleje. Winter Games to trzecia, po Summer Games I i II, multiimprezowa gra sportowa firmy Epyx. Gra ma wspaniałą grafikę jak na tamte czasy, która nadal jest dobra - grafika i śnieżna zimowa sceneria są raczej urocze. Do stworzenia zimowej scenerii wykorzystano zdjęcia z Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Sarajewie w 1984 roku.

Sporty w Winter Games są zabawne i różnorodne. Sterowanie może być na początku trochę skomplikowane, ale działa i pomaga długowieczności gry, ponieważ trzeba je opanować. Być może impreza narciarska mogłaby zastąpić jedną z imprez łyżwiarskich (chociaż narciarstwo slalomowe pojawiło się w World Games z 1986 roku, innej grze z serii sportowej Epyx). Gra została wyprodukowana przez Epyx i inną firmę o nazwie Action Graphics, ponieważ Epyx była zajęta tworzeniem Summer Games II. Epyx chciał, aby gra została wydana na Boże Narodzenie 1985 roku, więc udało im się przezwyciężyć pewne problemy techniczne i zmienić niektóre elementy gry, aby upewnić się, że została ukończona. Na przykład usunięto sekwencję bobslejów pchających sanki na starcie.

To jest naprawdę świetna gra. Uwielbiam biathlon, ponieważ jest to prawie gra sama w sobie, gdy odkrywasz przyjemny śnieżny krajobraz. Łyżwiarstwo figurowe nie jest moim ulubionym wydarzeniem, ale pięknie animowanym. Skocznia jest bardzo wciągająca, ponieważ musisz kontrolować lot skoczka, aby osiągnąć odległość i zapewnić sobie bezpieczne lądowanie. Łyżwiarstwo szybkie dodaje zabawny element wyścigowy do gry, a następnie masz bobsleje - co jest prawdopodobnie największą zabawą ze wszystkich. Lodowy tor bobslejowy, po którym się ścigasz, ma świetne przewijanie jak na tamte czasy i daje graczowi dobre wyczucie szybkości i szybkości. Winter Games to ogólnie świetna zabawa. Te

Symulacje sportowe Epyx były koniecznością dla posiadaczy C64, a Winter Games szczęśliwie kontynuowało wysokie standardy wyznaczone przez poprzednie wpisy.

Dość bezczelna naśladowczyni Igrzysk Zimowych, zatytułowana Winter Olympiad, została wydana przez Tynesoft w 1988 roku. Gra zawiera zwykłe zimowe wydarzenia, takie jak biathlon, skoki narciarskie itp., i jest wystarczająco zadowalająca - zarabia 66% w ZZAP!64. Nie ma jednak do końca połysku i klasy gier Epyx. Jeśli szukasz innej gry o tematyce sportów zimowych, możesz zagrać w grę Thalamus Winter Camp z 1993 roku. Obóz zimowy to gra zręcznościowa. Graczem jest Maximus Maus, mysi strażnik, który pracuje w Nice 'n'

Lodowaty obóz zimowy. Mysz podejmuje szereg wyzwań, aby uratować obóz przed lawiną.

Pierwszym wyzwaniem jest test w łyżwiarstwie szybkim. Druga to jazda na łyżwach ze zbieraniem rzeczy po drodze i omijaniem przeszkód. Trzeci polega na strzelaniu śnieżkami. Czwarte wyzwanie dotyczy patrolowania rzeki. Piąte wyzwanie to gra polegająca na zapamiętywaniu nut w jaskini. Szósta gra narciarska. Siódma polega na staczaniu się w dół w śnieżce. Ósmy górska wspinaczka z walką z dużym ptakiem na szczycie.

Winter Camp to zabawna i ekscentryczna gra. Istnieje osiem etapów - zasadniczo mini-gier - które są zróżnicowane. Grafika jest bardzo kolorowa i zabawna. Jest wiele zabawnych momentów. Jest bardzo grywalna i dobra gra do grania w mroźne zimowe miesiące.
Jedną małą wadą jest wyzwanie w łyżwiarstwie szybkim na starcie, które polega na machaniu joystickiem, co zawsze było lekko irytujące ze względu na zużycie joysticka! Jest to kontynuacja Summer Camp, która jest grą podobną do Winter Camp, ale osadzoną – jak sugeruje tytuł – latem.

WIZBALL (1987)

Wytwórnia: Ocean, Projektant: Chris Yates

Wizball to strzelanka. Akcja rozgrywa się w Wizworld, gdzie złoczyńca o imieniu Zark ukradł cały kolor. Gracz kontroluje zieloną kulę, która wraz ze swoim kotem Niftą musi przywrócić światu kolor. Jest osiem poziomów. Każdy poziom zaczyna się na szaro, a gracz musi zebrać czerwone, niebieskie i zielone kolory, aby pokolorować poziomy.
Odbijające się kule po strzale uwalniają kolory. Gracz może najpierw uzyskać dostęp do pierwszych trzech poziomów - i poruszać się między nimi. Perły można zbierać, aby piłka gracza była bardziej zręczna. Kot jak zbiera farbę i jest sterowany przez gracza poprzez przytrzymanie przycisku strzału i poruszanie joystickiem - kula Wiz nie porusza się w tym czasie. Dostępna jest również wersja dla dwóch graczy, w której oddzielny gracz gra w Czarodzieja i kota. Kiedy wszystkie poziomy zostaną pokolorowane, gra zaczyna się od nowa z trudniejszymi wrogami.

Wizball był miłym przypomnieniem, że strzelanka, gatunek, który czasami groził, że stanie się pochodną, wciąż miał dużo życia na C64. To naprawdę wizualna prezentacja tej gry bardziej niż cokolwiek innego, co rzuca się w oczy. Wygląda niesamowicie, a surrealistyczny charakter postaci i fabuły tylko dodaje uroku.
Na szczęście Wizball nie tylko świetnie wygląda, ale także świetnie się gra, a atrakcyjna grafika nie jest jedynie mylącą przykrywką dla płytkiej rozgrywki. Ta gra cieszyła się dużym uznaniem w momencie premiery i zdobyła 96% w ZZAP!64, co oznacza, że brakuje jej prestiżowej nagrody Złotego Medalu.

To inne i dość pomysłowe podejście do przewijanej strzelanki. Ma świetny system sterowania, a historia i świat, w którym bierze udział, są dość urocze. Ma świetną muzykę – autorstwa Martina Galwaya i uroczą, surrealistyczną grafikę. Jednym miłym aspektem jest wygląd szarych światów, gdy stają się one kolorowe. Efekty dźwiękowe są bardzo klimatyczne. Gra jest dość wymagająca, ale bardzo uzależniająca.
Gra była chwalona za pełne wykorzystanie możliwości sprzętu C64.
To dzieło studia Sensible Software, które stworzyło także takie gry jak Parallax, Shoot-'Em-Up Construction Kit czy Sensible Soccer.
Wizball to wspaniała gra i jedna z najbardziej zapadających w pamięć z miliardów strzelanek, które zalały C64 w połowie lat 80-tych.

Jeśli chodzi o inne strzelanki na C64, cóż, to jest książka sama w sobie. Są ich miliony. Jakie są najlepsze, o których jeszcze nie wspomnieliśmy w tej książce? Gra Imagine Salamander z 1988 roku to świetna zabawa i mnóstwo akcji w stylu arkadowym z jasną grafiką, wspaniałymi efektami broni, wirującymi, nieustannie atakującymi wrogami i żwawą ścieżką dźwiękową, która napędza akcję, ale w końcu może stać się irytująca! Widzieliście już to wszystko, ale Salamander robi to bardzo dobrze. Kolejną grą, w którą warto zagrać, jest wydana przez Thalamusa gra Hunter's Moon z 1987 roku. Ta gra jest pięknie przedstawiona ze świetną grafiką i kolorami i sprawia wrażenie nieco nowatorskiej wersji zwykłej strzelanki, w której możesz podróżować w dowolnym kierunku, a nawet zaangażować się w eksplorację. Sama strzelanina jest jednak bardzo satysfakcjonująca.

Stare, ale dobre, jeśli chodzi o strzelanki C64, to gra Activision River Raid z 1984 roku. Ta gra wygląda dziś wręcz prymitywnie, ale jest szybka i przyjemna. Rozgrywka w River Raid jest dość ponadczasowa i została zapożyczona z wielu innych gier, ale oryginał nadal jest wart obejrzenia. Nie możemy omawiać strzelanek na C64, nie wspominając o 1942 — zręcznościowej konwersji z czasów II wojny światowej, w którą dosłownie każdy posiadacz C64 musiał kiedyś grać. 1942 nie jest zbyt dobrze oceniany na C64, ale pamiętam, jak grałem w to na śmierć i dobrze się przy tym bawiłem. Muzyka z 1942 roku będzie grzechotać w twojej głowie przez wiele dni.

Konwersja arkadowej strzelanki Nemesis na C64 z 1986 roku jest zdecydowanie dobrze dopracowana, zabawna i warta obejrzenia. Chociaż możesz mieć wrażenie, że widziałeś tego rodzaju grę milion razy, zanim Nemesis ma kilka przyjemnych scenerii i przeszkód, aby złagodzić deja vu. Strzelanka Rainbow Arts X-Out z 1989 roku jest również doskonała i jedna z najlepszych gier tego typu na C64. Broń i walki z bossami sprawiają, że X-Out jest świetną zabawą – nawet jeśli nie jest to najbardziej oryginalna gra na świecie. Bandits to strzelanka z 1983 roku autorstwa Sirius Software, która jest w zasadzie nieco podkręconym Space Invaders. Bandits jest dość dobrze oceniany i zabawny przez jakiś czas, chociaż na dłuższą metę może mieć ograniczoną grywalność.

Terra Cresta to pionowa strzelanka wydana przez Imagine w 1985 roku. Ta gra była kolejną konwersją zręcznościową. Chociaż recenzje były miejscami dość wąchane (patrzę na ciebie ZZAP! 64), Terra Cresta to doskonale kompetentna i grywalna strzelanka, którą pamiętam, że posiadałem i którą lubiłem. Strzelanka Activision Zone Ranger z 1984 roku nie jest zła. Ta gra przypomina Asteroids skrzyżowane z Dropzone i pozwala ci kontrolować statek, który musi wysadzać satelity. Nowością jest to, że czasami trafiasz do sanktuarium labiryntu. Grafika w Zone Ranger jest nieco przestarzała w porównaniu do lepszych (i późniejszych strzelanek C64), ale gra jest wystarczająco zabawna.

Gra Activision z 1984 roku Pastfinder to kolejny stary, ale dobry. Ta gra jest trochę jak River Raid, ale z elementami science-fiction. Grafika jest, co zrozumiałe, nieco szorstka na brzegach w porównaniu z późniejszymi strzelankami na C64, ale w tle jest mnóstwo kolorów, a rozgrywka jest całkiem niezła. Gra Silk Worm z 1989 roku jest warta obejrzenia, jeśli lubisz wybuchową akcję. Ta gra to strzelanka z przewijaniem w poziomie i kolejna konwersja zręcznościowa. Ta gra jest dość nowatorska, ponieważ gracz może na przemian sterować helikopterem lub jeepem. Gra jest dość szalona (co oczywiście jest dobrą rzeczą) i ma ładne tła i kolory. Przewijanie jest również płynne i imponujące.

Gra Ocean Parallax z 1986 roku jest warta wzmianki w każdej dyskusji na temat strzelanek na C64. Ta gra wygląda trochę jak Uridium, ale ma kilka interesujących mechanizmów rozgrywki, polegających na tym, że musisz wydostać się ze statku, który pilotujesz, i chodzić po okolicy, aby ukończyć misje. To prawie jak strzelanka z elementami zręcznościowej przygody. SWIV to pionowo przewijana strzelanka z 1991 roku, w której gra się jak ulepszony, bardziej nowoczesny 1942. Jest doskonale kompetentny i przyjemny jak na to, czym jest i wart obejrzenia. Nawiasem mówiąc, gdybyś się zastanawiał, SWIV to skrót od Special Weapons Interdiction Vehicle. Każdego dnia uczysz się czegoś nowego!

Gra Thalamus z 1986 roku, Sanxion, jest dość dobrze ocenianą strzelanką C64 i udało jej się zdobyć status sizzlera w ZZAP!64 z wynikiem 93%.

Sanxion to przewijana poziomo strzelanka, w której ścigasz się po ekranie, niszcząc wszystko. Sanxion jest dość interesujący, ponieważ ma projekt podzielonego ekranu, a mniejsza część górnej części ekranu oferuje widok akcji z góry na dół. Chociaż fajny chwyt, nie wydaje się całkowicie konieczny. Poza tym Sanxion to dobra rzecz. Przewijanie jest płynne, gra jest szybka, a niektóre kolory i ozdobniki są przyjemnie pokręcone. To też dość trudna gra, więc Sanxion z pewnością przetestuje twoje umiejętności.

Wspomniałem o Falcon Patrol we wstępie do tej książki, więc równie dobrze mogę o tym wspomnieć jeszcze raz. To bardzo wczesna strzelanka z przewijaniem w bok i dobra zabawa w stylu retro. Falcon Patrol II (który jest zasadniczo podobny, ale nieco ulepszony) jest również świetną zabawą. Dwie inne strzelanki, w które warto zagrać, to Crazy Comets i jej kontynuacja Mega Apocalypse. Te gry zostały wydane przez Martech.
Jeśli potrzebujesz jeszcze bardziej kolorowej, wybuchowej akcji, te dwie gry są całkiem dobre. Istnieją dosłownie setki przyzwoitych strzelanek, o których nie zdążyliśmy wspomnieć na C64. Jeśli przeprowadzisz śledztwo, powinieneś być w stanie znaleźć o wiele więcej klejnotów.

KTO ODWAŻY WYGRYWA II (1985)

Wytwórnia: Alligata, Projektant: Steve Evans

Who Dares Wins II to strzelanka z widokiem z góry. Gracz kontroluje żołnierza, który zostaje wysłany na teren wroga. Jest uzbrojony w pistolet i granaty i musi przejmować posterunki wroga i ratować więźniów. Who Dares Wins II to bardzo zabawna strzelanka. Jest to w zasadzie bezczelna zdzierstwo Commando - gry zręcznościowej, która została przekonwertowana na komputery domowe (w tym C64). Gra została po raz pierwszy wydana jako Who Dares Wins, ale twórcy (Elite) wersji Commando na C64 uzyskali nakaz zaprzestania sprzedaży gry. Następnie Alligata nieco zmienił grę i wydał ją jako Who Dares Wins II. To jest właściwie lepsze niż wersja Commando na C64. Ma dużą różnorodność poziomów, a sterowanie jest dobre - umożliwiając graczowi łatwe rzucanie granatów i strzelanie we wszystkich kierunkach.

W grze jest też duży wybór pojazdów i samolotów. W tej grze bardzo satysfakcjonujące jest dotarcie do końca poziomu i zobaczenie, jaki jest następny ekran, więc Who Dares Wins II jest bardzo uzależniające.
To wspaniała mała gra i świetna zabawa dla każdego, kto lubił Commando. To w zasadzie jak nielicencjonowana wersja Commando!
Jedynym minusem gry jest zapętlenie pułkownika Bogeya na ścieżce dźwiękowej. Po pewnym czasie może to działać ci na nerwy! Tam są

jest kilka gier, w które grałem więcej na C64 niż Who Dares Wins II. Współcześnie może to wyglądać prymitywnie, ale w 1985 roku ta gra była niesamowita i zapewniała użytkownikom C64 wiele szczęśliwych godzin zabawy. Nawiasem mówiąc, uwielbiam grafikę w stylu Action Man na pudełku tej gry.

Jeśli chodzi o Who Dares Wins II, co z rzeczywistą licencjonowaną wersją Commando, która została wydana na C64 przez elitę w 1985 roku? Cóż, ta gra jest całkiem niezła i ma fantastyczną ścieżkę dźwiękową. Z jakiegoś powodu zawsze uważałem, że jest mniej grywalna niż Who Dares Wins II – co jest dziwne, ponieważ są to mniej więcej ta sama gra. Myślę, że ma to coś wspólnego z faktem, że w Who Dares Wins II rozgrywka jest nieco wolniejsza i bardziej wyważona, co oznacza, że sterowanie jest łatwiejsze. Inną rzeczą jest to, że w Who Dares Wins II bardziej satysfakcjonujące jest strzelanie do ludzi lub wysadzanie rzeczy w powietrze. Może to mieć coś wspólnego z faktem, że Who Dares Wins II ma większą i bardziej blokową grafikę niż Commando, ale jest to również oczywiście konsekwencja odpowiednich efektów dźwiękowych bardziej niż cokolwiek innego. Nadal powinieneś grać w Commando, ale osobiście zawsze wolałem Who Dares Wins II. Jednym z głównych rozczarowań związanych z Commando było to, że miał tylko trzy z ośmiu poziomów wersji arkadowej.

Jeśli chodzi o klony Commando, jednym z najlepszych na C64 był Ikari Warriors – wydany przez Elite w 1988 roku i oparty na automatach arcade. Jest to gra inspirowana Rambo (zgaduję, że pierwotnie miała to być licencjonowana gra Rambo, ale oczywiście nie uzyskali praw w końcu), w której poruszasz się po dżungli, zabijając hordy żołnierzy i wysadzając czołgi i helikoptery. Grafika jest trochę przestarzała, nawet jak na rok 1988, ale spełnia swoją rolę, a ciągle zmieniające się tła dżungli są zabawne z rzekami i mostami. Zabawne jest też to, jak możesz wskoczyć do czołgu, aby uzyskać dodatkową siłę ognia, a także tryb dla dwóch graczy. Ikari Warriors to świetna zabawa i warto w nią zagrać. Jest też dość wymagający, więc jeśli go pokonasz, poczujesz satysfakcję.

Jeśli chodzi o licencjonowane gry Rambo, była gra Rambo: First Blood Part II wydana przez Ocean w 1986 roku.

kolejny klon Commando. Muzyka jest doskonała, ale rzeczywista grafika i rozgrywka w Rambo pozostawiają wiele do życzenia. Pamiętam, jak grałem w to i cieszyłem się na początku faktem, że masz większą swobodę eksploracji niż inne klony Commando, a także lubiłem sposób, w jaki możesz wysadzić otoczenie wokół siebie, ale sama gra dość szybko mnie znudziła. Warto obejrzeć Rambo: First Blood Part II, ale nie spodziewajcie się niczego nadzwyczajnego.

Jeśli chodzi o odgórne gry Commando, jedną z najlepszych jest gra Alien Syndrome z 1988 roku. Jest to konwersja słynnego automatu do gier. Gra (która jest wyraźnie inspirowana serią Alien) i wcielasz się w eksterminatora wszystkich akcji, badającego kolonię wypełnioną kosmitami. Alien Syndrome jest czymś w rodzaju mieszanki Commando, Gauntlet i Aliens i ma mnóstwo atmosfery i przyjemnie ostrą grafikę. Kosmici są ładnie kolorowi i szczegółowi w grze, a tła też są całkiem niezłe. Dostaniesz nawet kilka walk z bossami. Alien Syndrome jest trochę jak odgórna wersja Dooma i ogólnie bardzo zabawna.

Jednym z moich ulubionych klonów Commando jest gra o nazwie LA SWAT - który został wydany przez Mastertronic w 1986 roku. Ta gra była jedną z moich grzesznych przyjemności na C64. LA SWAT to strzelanka z góry na dół, która przewija się w pionie. Gracz wciela się w policjanta w Los Angeles walczącego z uczestnikami zamieszek. Policjant porusza się po ulicy, strzelając do uczestników zamieszek uzbrojonych w bomby z benzyną i pałki. Pod koniec każdego poziomu członek gangu porusza się, trzymając kobietę jako zakładniczkę i musi zostać zastrzelony. Naprzeciw ciebie stoją snajperzy na dachu. Poziomy stają się trudniejsze z większą liczbą członków gangu i blokad drogowych. Obecni są również seniorzy - punkty są odejmowane, jeśli zostaną przypadkowo postrzeleni.

Gra o nieco złym guście (chociaż kontrowersje wydają się oswojone z nowoczesnego punktu widzenia, w którym wiele gier jest bardzo brutalnych!), Ale niezwykle przyjemna, LA SWAT to świetna zabawa i dość bezmyślna, ale odwracająca uwagę strzelanka, która robi mniej więcej wszystko o to pytasz. Chociaż nie powiedziałbyś, że to klasyczna gra, świetnie się bawiłem, przebijając się przez nią. Jest podobny do gier takich jak Commando

i Who Dares Wins II, ale w środowisku miejskim z policją. Grafika jest ok, a muzyka trochę monotonna, ale pasuje do stylu gry. A gra była budżetowym tytułem w momencie premiery, więc można jej wybaczyć, że była nieco niedopracowana. Gra jest bardzo wciągająca i dobra niewymagająca budżetowa zabawa. LA SWAT to prosta gra i po prostu bardzo przyjemna, gdy strzelasz do wszystkich członków gangu.

Inną moją grzeszną przyjemnością na C64 jest równie brutalna Death Wish 3. Ta gra Gremlina z 1986 roku jest oparta na filmie Charlesa Bronsona. Jesteś strażnikiem Paulem Kerseyem i musisz biegać po Nowym Jorku, strzelając do brutalnych przestępców. Ta gra to side-scroller i nic nadzwyczajnego graficznie, ale rozgrywka jest zabawna i raczej makabryczna. Kiedy strzelasz do kogoś z wyrzutni rakiet, rozpuszcza się w kałuży krwawych kawałków. Być może to był pierwszy raz, kiedy widziałem śmiech w grze komputerowej i fajnie było zobaczyć taką brutalność i przemoc w grze na C64. LA SWAT i Death Wish 3 nie są świetnymi grami, ale uważam, że obie są zarówno zabawne, jak i zabawne. Jeśli chcesz zobaczyć bardzo wczesne przykłady brutalnych strzelanek, obie te gry oferują dobrą, staromodną, niewymagającą zabawę. Nie mają trwałej grywalności bardziej klasycznych gier, ale prawdopodobnie będziesz mieć wartość swoich pieniędzy, zanim skończysz.

Nawiasem mówiąc, jeśli szukasz nowego zwrotu w strzelankach typu top-down, powinieneś zagrać w grę Airbourne Ranger firmy MicroProse Software z 1987 roku. Airborne Ranger to gra akcji. Gracz wciela się w strażnika armii amerykańskiej, który wykonuje kilka misji. Obejmują one zniszczenie bunkra, uratowanie jeńca wojennego i schwytanie wrogiego oficera. Gracz na początku ma plan misji i wybiera Rangera z dostępnych opcji. Najpierw gracz zrzuca amunicję nad teren wroga samolotem, który będzie używany podczas misji. Następnie Strażnik zostaje zrzucony na spadochronie w ten obszar i musi ukończyć misję, walcząc z żołnierzami wroga w okopach, bunkrach i polach minowych. Po zakończeniu misji Strażnik musi udać się do punktu zaczepienia. Udana misja oznacza awans.

Airborne Ranger to świetna gra akcji. Jest podobny do zwykłych strzelanek z góry na dół, takich jak Commando i Who Dares wins II, ale z inną perspektywą i bardziej dogłębnie z dodanym elementem strategii. Zaletą gry jest to, że dla każdej misji generowana jest losowa mapa. Rozgrywka jest bardzo zróżnicowana i różne sposoby wykorzystania skradania się, aby ukończyć misję.
AI też jest dobre. Efekty dźwiękowe - takie jak kroki wrogiego żołnierza są bardzo klimatyczne. Airbourne Ranger to ogólnie dobra rzecz.

IGRY ŚWIATOWE (1986)

Etykieta: Epyx, Projektant: Liczne

Jest to czwarta pozycja w kultowej serii Epyx Games, po Summer Games (1984), Summer Games II (1985) i Winter Games (1986). W grze jest niezły wybór dyscyplin sportowych. Wszystkie różne sporty mają dobrą kontrolę, co oznacza, że można w nie grać wielokrotnie. Wszystkie są zabawne – czasami te gry multisportowe mają kilku głupców, ale grom Epyx udało się uniknąć tej pułapki. Ten ma kilka mniej tradycyjnych sportów, takich jak skoki z beczki i rzucanie kaberem. Podnoszenie ciężarów i narciarstwo slalomowe, które tutaj występują, byłyby w domu w pierwszych trzech kolekcjach tradycyjnych gier sportowych Epyx. Prezentacja jak zwykle bardzo zgrabna. Grafika odpowiada zwykłym wysokim standardom gier sportowych Epyx i z każdym wpisem stawała się coraz lepsza.

W World Games może rywalizować maksymalnie ośmiu graczy. Za każdą konkurencję przyznawany jest złoty, srebrny i brązowy medal. Rekordy można zapisać. W World Games postacie wydają się większe niż w poprzednich grach sportowych Epyx, co jest plusem. W tej grze dostępne są również dzienniki podróży, które zawierają szczegółowe informacje na temat historii każdego wydarzenia. Istnieje wiele zabawnych animacji, a fragmenty humoru zwiększają przyjemność. Do gry dołączona jest świetna ścieżka dźwiękowa z inną muzyką dla każdego wydarzenia. Najwyraźniej piłka nożna (piłka nożna) miała być

uwzględnione jako niemieckie wydarzenie zamiast skoków z beczki, ale uwzględnienie całej symulacji piłki nożnej byłoby zbyt skomplikowane.

Zanim wybrano skoki z beczki, rozważano grę rzutów karnych. Pełna lista sportów w grze to: Podnoszenie ciężarów (Rosja), Skoki przez beczkę (Niemcy), Nurkowanie z klifów (Meksyk), Narciarstwo slalomowe (Francja), Toczenie kłód (Kanada), Jazda na byku (USA), Caber Toss (Szkocja) , Zapasy sumo (Japonia). Nurkowanie z klifów jest fantastyczne - jest coś bardzo satysfakcjonującego w wykonaniu wspaniałego nurkowania, a następnie wylądowaniu w tym małym skalnym basenie z pelikanem siedzącym nad tobą. Narciarstwo slalomowe zdecydowanie wydaje się być pozostałością pomysłu z Igrzysk Zimowych, ale jest całkiem niezłe.

Jedynym wydarzeniem, które jest prawdopodobnie słabsze, jest toczenie dziennika. Toczenie dziennika wydaje się trochę zbyt głupie i komiczne jak na grę Epyx i nie jest tak interesujące w porównaniu z innymi wydarzeniami. Nawiasem mówiąc, wspaniale jest zdobyć symulator walki na końcu z zapasami sumo. To wspaniale animowane i świetna zabawa. Można by się spodziewać, że ta seria dobiegnie końca po trzech poprzednich grach, ale World Games pokazało, że w koncepcji multisportowej Epyx wciąż jest życie. To bardzo elegancki i przyjemny dodatek do sportowej biblioteki Epyx i kolejny klasyk C64. Ta okładka też była niesamowita.

Nawiasem mówiąc, parodia tej gry - zatytułowana Alternative World Games - została wydana przez Gremlin w 1987 roku. Alternative World Games ma wydarzenia takie jak pogo stick, walka na poduszki i rzucanie butami. Gra jest przyzwoitą zabawą z kreskówkową grafiką. Tła są całkiem dobre – zwłaszcza scena z gondolą w Wenecji. Alternative World Games to nic wstrząsającego światem, ale zabawnie czuła parodia gier Epyx, która powinna zapewnić trochę niewymagającej zabawy. Gra była na tyle dobra, że uzyskała 86% w ZZAP!64.

Było wiele innych wariantów lub parodii sportowej serii Epyx. Najlepsze już omówiliśmy, więc co pozostało? Cóż, wiele z nich było okropnych, ale gry rycerskie, gry zachodnie i gry pubowe były skromną zabawą na kilka gier i być może warto je sprawdzić.

ZAC MCKRACKEN I ALIEN MINDBENDERS (1988)

Wytwórnia: Lucasfilm Games, Projektant: David Fox

Zak McKracken and the Alien Mindbenders to jedna z wczesnych gier przygodowych Lucasfilm, w duchu późniejszych klasyków, takich jak Monkey Island. Jest to jedna z najbardziej ambitnych gier, jakie kiedykolwiek stworzono na C64 i pozostaje bardzo kultowa i popularna. W fabule pisarz o imieniu Zak (Francis Zachary McKracken) próbuje powstrzymać kosmitów przed zmniejszeniem inteligencji ludzi na Ziemi. Jeśli podobały Ci się inne gry Lucasfilm, będziesz wiedział, czego się spodziewać. Dostajesz przygodę, humor, wiele żartów, wiele zagadek i zabawę w kłusowanie po świecie z mnóstwem inwencji i uroku.

Tego rodzaju gry mogą być nabyte (znam ludzi, którzy nienawidzą przygód w stylu Monkey Island, ponieważ zawsze utkną na początku!), ale jeśli jesteś ich fanem, powinieneś się dobrze bawić z Zakiem McKrackenem i Alien Mindbenders . Ta gra jest bardzo długa jak na standardy C64 (i była wtedy dostępna tylko na dysku), więc ma świetny stosunek jakości do ceny i jest pełna pomysłowych elementów.
Przede wszystkim tego typu gry zapewniają graczowi niezapomniane wrażenia z gry. Po dłuższym graniu w jedną z gier Lucasfilm naprawdę czujesz się, jakbyś sam przeżył przygodę.

Grafika (oczywiście) nie jest tak dopracowana, jak gry, które Lucasfilm wyda w nadchodzących latach, ale bardzo dobra jak na tamte czasy, z dużą ilością kolorów i uroku. Kultowa długowieczność tej gry sprawiła, że fani wyprodukowali wiele nieoficjalnych kontynuacji i przeróbek. Mimo wszystko warto zagrać w oryginał. Zak McKracken and the Alien Mindbenders to niezwykle pomysłowa i wciągająca gra przygodowa, która może być najlepszą grą tego typu, jaką kiedykolwiek wyprodukowano na C64. Grafika i tła są doskonałe, a różne postacie są ładnie oddane. Rozkwity science fiction w tej grze są również wspaniałe, kiedy się pojawiają.

Jedną z największych przyjemności Zaka McKrackena i Alien Mindbenders jest robienie postępów w grze i cieszenie się różnymi sceneriami i lokalizacjami, gdy posuwasz się dalej i dalej w swoją przygodę. To sprawia, że gra jest bardzo satysfakcjonującym doświadczeniem i motywuje gracza do dalszego zagłębiania się w grę. Pomimo faktu, że grafika wydaje się dziś raczej przestarzała, Zak McKracken and the Alien Mindbenders jest jedną z najlepszych gier przygodowych, jakie kiedykolwiek stworzono iw pełni zasługuje na swój wzniosły status jednej z klasyków C64.

BIBLIOGRAFIA

www.lemon64.com/gry/

www.mayhem64.co.uk/wywiad/caswell.htm

www.c64-wiki.com

www.c64.com/wywiady/norman.html

https://www.retrogamer.net/tag/c64/

www.mayhem64.co.uk/wywiad/caswell.htm

www.c64-wiki.com

www.c64.com/wywiady/norman.html

https://archive.org/details/commodoreuser-magazine

https://www.retrogamer.net/tag/c64/

https://archive.org/details/zzap64-magazine

https://archive.org/details/commodore-format-magazine

https://archive.org/details/ahoy-magazine

Wydawca:
BookRix GmbH & Co. KG
Implerstraße 24 81371
Monachium, Niemcy

Data publikacji: 6 stycznia 2022 r

https://www.bookrix.com/-su14af2f72758f5

ISBN: 978-3-7554-0416-3

BookRix-Edition, informacje o publikacji

Dziękujemy za zakup tej książki na stronie BookRix.com.
Chcemy zaprosić Cię z powrotem na BookRix.com w celu oceny książki. Tutaj możesz dyskutować z innymi czytelnikami, odkrywać więcej książek a nawet zostać autorem.

Jeszcze raz dziękujemy za wspieranie naszej społeczności BookRix.